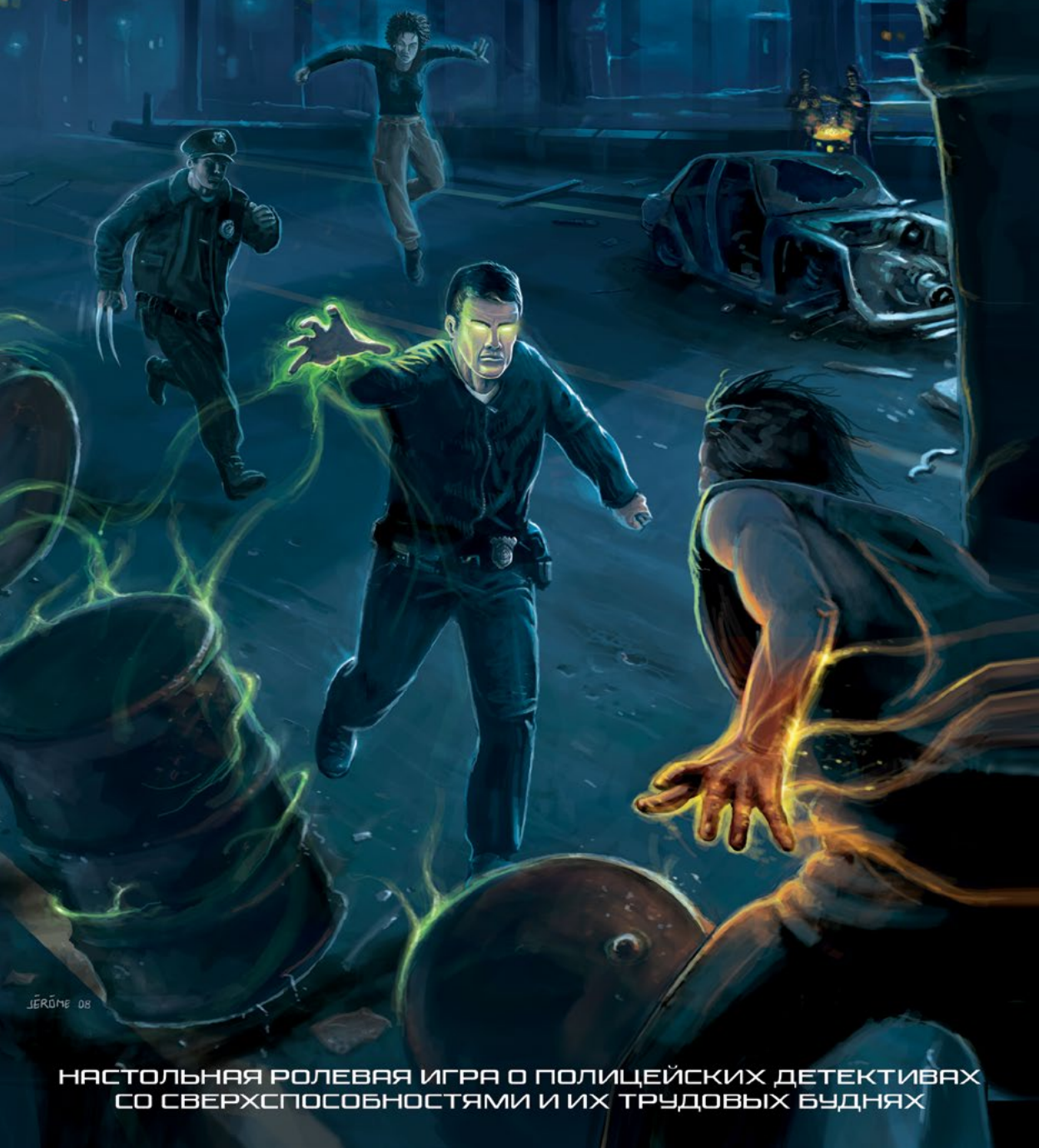


БЛЮЗ ГОРОДА МУТАНТОВ



JÉRÔME 08

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА О ПОЛИЦЕЙСКИХ ДЕТЕКТИВАХ
СО СВЕРХСПОСОБНОСТЯМИ И ИХ ТРУДОВЫХ БУДНЯХ

БЛЮЗ ГОРОДА МУТАНТОВ



УДК 794.02
ББК 77.056я92
Л81

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Лоуз Р. Д.

Блюз города мутантов, — СПб.: Студия 101, 2018. — 224 с.: ил.

Автор: Робин Д. Лоуз

Оформление, иллюстрация обложки и дизайн макета: Жером Югенин

Иллюстрации: Жером Югенин и Матье Гасперин

Редактура: Адриан Ботт

Перевод: Елена Сальникова.

Литературный редактор: Анастасия «Хима» Гастева.

Адаптация дизайна и вёрстка: Галина «Робин» Петухова.

Выпускающий редактор: Александр Ермаков.

Тестирование правил: Трой Даффи, Линн Харди, Ричард Харди, Крис Хат, Пол Джексон, Алекс Джонсон, Роб Лим, Джастин Мохареб, Джесс Скобл, Энтони Свитинг, Кэв Хикмен, Майк Грейс, Саймон Страуд, Аарон Кеттл, Мэтью Рэдингс, Питер Трейси, Питер Масейка, Грэхем Уомсли, Дэйв, Стив Дэмпи, Вэй Кянь, Паоло Бонджиованни, Алекс Фрадера, Зейн Гудин, Гордон Уилсон, Чак Гудвин, Роберт Милл, Бенджамин Б

Отдельное замечание: Извинения и огромная благодарность также полагаются группе основных тестеров, чей важнейший вклад мы не упомянули в послесловии к "Эзотерриористам" и "Страху как он есть". Да здравствуют Трой Даффи, Крис Хат, Пол Джексон, Роб Лим, Джастин Мохареб и Джесс Скобл!

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Поддержка осуществляется Обществом грузей Мюнхгаузена: www.karlmunchhausen.ru.

В этой книге содержатся цитаты правил настольных ролевых игр, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная книга не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 30 марта 2018. Срок годности не ограничен.

Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитуры Montserrat, Venus Rising, Arno Pro (набор 3).

© 2008, Pelgrane Press Ltd.
Перевод и издание на русском языке © Studio 101, 2018.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

СОДЕРЖАНИЕ

МИР ПЛЮСОВ.....	12	Ведение переговоров (межличностная)	25
ВАШ ПЕРСОНАЖ	16	Выявление влияния (межличностная)	25
Приобретение способностей	16	Дактилоскопия (прикладная)	26
Какой рейтинг считать достаточным?	17	Естествознание (научная)	26
Выбираем способности мутантов	18	Запугивание (межличностная)	26
Диаграмма Квэйда	19	Знание языков (научная)	26
И наконец.....	20	Извлечение данных (прикладная)	26
СТАНДАРТНЫЕ СПОСОБНОСТИ	22	Искусствоведение (научная)	26
Исследовательские способности	22	Исследовательская работа (научная)	26
Анализ документов (прикладная)	23	История (научная)	26
Анализ текста (научная)	23	Криптография (прикладная)	27
Анализ энергетического следа (прикладная)	23	Лесть (межличностная)	27
Анаморфология (прикладная)	23	Лингвистика (научная)	27
Антропология (научная)	24	Оккультные науки (научная)	27
Археология (научная)	24	Полицейский жаргон (межличностная)	27
Архитектура (научная)	24	Притворство (межличностная)	28
Аудит (научная)	24	Проницательность (межличностная)	28
Баллистика (прикладная)	24	Сапёрное дело (прикладная)	28
Бюрократия (межличностная)	24	Сбор улик (прикладная)	28
Ведение допроса (межличностная)	25	Судебная психология (научная)	28

Судебная энтомология (прикладная).....	28
Судмедэкспертиза (прикладная).....	28
Уличное чутьё (межличностная).....	29
Успокаивание (межличностная).....	29
Флирт (межличностная).....	29
Фотография (прикладная).....	29
Химия (прикладная).....	29
Электронная слежка (прикладная).....	30
Эрудиция (научная).....	30
Юриспруденция (научная).....	30
Атлетика.....	31
Вожделение.....	31

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ.....31

Воровство.....	32
Драка.....	32
Здоровье.....	32
Механика.....	32
Первая помощь.....	32
Предусмотрительность.....	32
Проникновение.....	33
Самообладание.....	33
Слежка.....	33
Стрельба.....	33
Чувство опасности (общая).....	33

СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ.....34

Указатель способностей.....	34
-----------------------------	----

Исследовательские способности.....36

Вкусоанализ.....	36
Касание.....	36
Микроскопическое зрение.....	37
Обонятельный центр.....	37
Перевод.....	37
Природное чутьё.....	37
Рентгеновское зрение.....	38
Сверхслух.....	38
Связь с растениями.....	38
Сновидение.....	39
Тепловое зрение.....	39
Технопатия.....	40
Чтение мыслей.....	40
Чувство пространства.....	41
Броня.....	44

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ.....44

Власть над ветром.....	45
Власть над водой.....	45
Власть над землёй.....	45
Власть над огнём.....	46
Власть над растениями.....	46
власть над светом.....	47
Внушить агрессию.....	47
Внушить страх.....	48
Водяная стрела.....	48
Вызвать расстройство личности.....	48
Выстрел светом.....	49
Выявление влияния.....	49
Дезинтеграция.....	51
Естественное оружие.....	51
Жабры.....	51
Звуковой удар.....	51

Иглы.....	52	Паутина.....	64
Идеальная память.....	52	Перевоплощение.....	65
Идти по следу.....	52	Плавание.....	66
Излечение болезней.....	53	Поглощение.....	66
Иллюзия.....	53	Подавление взрыва.....	66
Иммунитет к болезням.....	54	Подавление влияния.....	66
Испускание радиации.....	54	Полёт.....	67
Исцеление.....	55	Посев патогена.....	67
Кислотная кожа.....	55	Поток жара.....	67
Кислотный плевок.....	55	Поток огня.....	68
Клыки.....	56	Притворство.....	69
Контроль гравитации.....	56	Пси-выстрел.....	69
Контроль собственных эндорфинов.....	56	Распыление высоких энергий.....	70
Контроль чужих эндорфинов.....	57	Распыление кинетики.....	70
Контроль эмоций.....	57	Расчёт угрозы.....	70
Кровавая струя.....	58	Рацио.....	71
Кукловодство.....	58	Регенерация.....	71
Ледяная стрела.....	59	Рефлексы.....	71
Ловчие волосы.....	59	Самовозгорание.....	72
Магнетизм.....	60	Самоподрыв.....	72
Манипуляции памятью.....	60	Сексуальная химия.....	73
Молниеносные решения.....	61	Сила.....	74
Молния.....	61	Силовое поле.....	74
Невидимость.....	61	Скорость.....	75
Невосприимчивость к радиации.....	62	Снохождение.....	75
Невосприимчивость к ядам (на вдохе).....	62	Сонар.....	76
Невосприимчивость к ядам (проглатывание).....	62	Соппротивление влиянию.....	76
Невосприимчивость к клинкам.....	62	Стенолазание.....	76
Незаметность.....	62	Телекинез.....	77
Несгораемый.....	63	Телепатия.....	77
Нечувствительность к боли.....	63	Телепортация.....	77
Ночное зрение.....	64	Телескопическое зрение.....	78
Откачка кислорода.....	64	Технокинез.....	78
Охлаждение.....	64	Технопатия.....	79
		Трансмутация.....	79

Ударный луч.....	80
Удлинение конечностей.....	80
Управление гадами.....	81
Управление зверями.....	81
Управление насекомыми.....	81
Управление птицами.....	81
Управление рыбами.....	82
Фаза.....	82
Эмпатия.....	83
Яд (жало).....	84
Яд (плевок).....	84
Яд (укус).....	85

ДЕФЕКТЫ.....86

Артрит.....	87
Астма.....	87
Аутизм.....	87
Восприимчивость к трансу.....	88
Вуайеризм.....	88
Депрессия.....	89
Дефицит плазмы.....	89
Диссоциация.....	90
Комплекс мессии.....	91
Кризис самоконтроля.....	91
Мегаломания.....	92
Множественное расстройство личности.....	92
Паническое расстройство.....	93
Переносчик СВСП.....	94
Синдром дефицита внимания.....	95
Склеродермия.....	95
Склонность к привыканию.....	95
Слепота.....	96
Шизофрения.....	97
Эротомания.....	97

СИСТЕМА ПРАВИЛ СЫЩИК.....99

Почему существует эта игра.....	99
От структуры к истории.....	99
Поиск улики.....	100
Пассивный поиск улики.....	102
Улики и продвижение по сюжету.....	103
Проверки.....	103
Сложность.....	105
Дополнительное правило: раскрыть сложность.....	105
Помощь команде.....	105
Помощь лидеру.....	106
Состязания.....	106

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУПЕРСИЛ.....108

Дистанция.....	108
Движение в бою.....	109
Сражения.....	109
Несмертельные атаки.....	109
Массовое сражение.....	113
Броня.....	113
Укрытие.....	114
Перезарядка оружия.....	114
Дальность.....	114
Вредные воздействия.....	114
Электричество.....	114
Взрывы.....	115
Огонь.....	115
Яды.....	116
Импровизация в использовании способностей.....	116

Самообладание.....	120
Ментальный кризис.....	120

Восстановление запаса пунктов	120
Восстановление мутантных способностей.....	121
Жёсткое восстановление	121

Развитие персонажа.....	122
Развитие мутантных способностей.....	122

МЕТОДИКА РАБОТЫ В ПУР

Миссия ПУР.....	123
Пополнение рядов	123
Структура организации	124
Звания.....	124
Система рангов отделения полиции Лос-Анджелеса.....	124
Структура рангов полиции Соединённого Королевства.....	124

ДНКС-детективы в ПУР	126
Поручения	126
Смены и расписание	127
Сбор улик.....	128
Допрос свидетелей и подозреваемых.....	128
Принципы допроса в ПУР	130
Протокол ЭМАТ	130

Дача показаний в суде	132
Мост между сообществами.....	133
Отношения со СМИ	133

СУДЕБНАЯ АНАМОРФОЛОГИЯ

Анаморфология 101	135
С-клетки.....	135

Комплексы способностей	136
Анализ ДНК.....	137
Пересадка органов	138

Энергетические следы

Другие отрасли судебной анаморфологии.....	142
Анализ крови.....	142
Анализ растительных ферментов.....	142
Биопсия рубцовой ткани	142
Анализ структуры волоса.....	142
Судебная стоматология	142
Визуализатор магнитных полей.....	143
РЭМ материалов	143
Анализ секрета	143
Анализ сетул.....	144
ПЭТ-сканирование животных.....	144
Анализ формы раны	145

МУТАНТЫ И ЗАКОН

Статья 18.....	146
Доказательство статуса плюса.....	147
Достаточные основания	147
Тюремное заключение.....	148
Дорфинг.....	150

КАК ИЗМЕНИЛСЯ МИР.....

Спорт.....	155
Медицина	155
Искусство	156
Политика	157
Хронология	158
Субкультуры плюсов	160
Сленг и жаргон.....	162

КАК ПОСТРОИТЬ ГОРОД МУТАНТОВ..... 162

Институт Квэйда 163

Люциус Квэйд 163

Сарита Сандху 164

Элени Робертс 164

Башни Бёрча 165

Гален Бёрч 165

Консультанты
по безопасности «Бетула» 165

Рэг Тэйлор 166

Бастион Бога 167

Жиль Тремблэ 167

Городская администрация 168

Мэр Мануэль Нараньо 168

Советник Брайан Шмидерер 168

Управление полиции 169

Комиссар Эллис Докинс 169

Начальник детективов
Дэннис Шокли 169

Штаб-квартира ПУР 170

Лейтенант Эрик Крозе 170

Лейтенант Нина Перро 170

Лейтенант Хойт Хэйг 171

Лейтенант Шон Биван 172

Сержант Майк Надлер 172

Отдел судмедэкспертизы 173

Мэдс Дженсен 173

Отдел криминалистики 173

Шелдон Фиттон 174

Леонард Нортрап 174

Мария Золотухина 174

Тиэко Ренан 174

Эд «Тот Самый Тед» Райли 175

Люси Беллавер 175

Генри Гласс 175

Активисты и протестующие 175

Лига равноправия
нейтральных 175

Конрад Пристли 176

Ричард Уэйн Джексон 176

Праки 176

Адони Гуэрра 176

Сообщество мутантов 177

ПлащКон Энтерпрайзес 177

Бетси «Капкан» Сперлинг 177

Зал свободы КНМ 177

Эдди «Машина» Флоренс 178

Фронт генетического
действия 178

Шэрон Брайсон 178

Информационный
альянс плюсов 179

Дженис Саралеги 179

Храм Гелиополиса 179

Дэйвон Риддл 180

Дела 181

Структура 181

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ВЕДУЩИХ 181

Допущения 182

Ведение игры 184

Восприятие — это (почти) всё 185

Любой путь — верный 186

Проверки способностей 187

Заключительные сцены 187

Идеи сценариев 188

Герметичное алиби 188

Точка сброса 188

С хрустящей корочкой.....	188
Врачебная ошибка	189
Нервные окончания	189
Корм для собак.....	189
Любовь зла.....	189
Этот взгляд твоих глаз	189
Кабы не милость Божия	190
Ярость	190

Исследовательские суперспособности.....190

Правдоподобие суперспособностей.....190

Отложенный результат 191

Персонажи ведущего	191
--------------------------	-----

Сюжеты второго плана..... 193

Поиск сюжетов.....	194
--------------------	-----

Использование сюжетов	194
-----------------------------	-----

Продолжение сюжетов второго плана.....	195
--	-----

Побочные расследования	195
------------------------------	-----

Сцены действия и использование суперсил.....	196
---	-----

Выбор начальника смены..... 197

Сюжеты второго плана..... 197

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ИГРОКОВ 197

ТЕХНИКИ ДОПРОСА 199

ПИЩЕВАЯ ЦЕПОЧКА 204

Предыстория	204
-------------------	-----

Преступление	204
--------------------	-----

Расследование	204
---------------------	-----

В чём подвох	205
--------------------	-----

Преступник.....	205
-----------------	-----

Сцены..... 205

Ужас на 70А.....	205
------------------	-----

Джаред Уиттен.....	208
--------------------	-----

Попадание с ЭМАТ	209
------------------------	-----

Всеми забытый	211
---------------------	-----

Лето Антрофага	213
----------------------	-----

Анатомия пронзания.....	215
-------------------------	-----

Леонард Уэйн Леннард.....	216
---------------------------	-----

Такой хороший мальчик	216
-----------------------------	-----

Второй заход.....	217
-------------------	-----

Тогда я была совсем другой	218
----------------------------------	-----

Врачебная тайна	219
-----------------------	-----

Распространение вируса	220
------------------------------	-----

Больше безумия.....	220
---------------------	-----

Захват коттеджного посёлка.....	221
---------------------------------	-----

Доктор Кэльвин Штайнер	221
------------------------------	-----

Терри Кэйбл.....	221
------------------	-----

Рамон Пино	222
------------------	-----

Арианна Конрад.....	222
---------------------	-----

Рик Бёрни.....	222
----------------	-----

Дело закрыто	222
--------------------	-----

Лист персонажа..... 224



РЫБА

Ломакс снял пластиковую крышку со своего кофе и отпил. У него никогда не получалось аккуратно вскрыть этот дурацкий клапан. Теперь кофе с тремя порциями сливок и подсластителя остывал на холодном мартовском воздухе. Пар поднимался над стаканом и уплывал в сторону его напарника, Сисили Чу. Сиси уже склонилась над трупом.

Сегодняшний клиент лежал на сером бетоне пирса № 89. Тело окружала тёмная лужа, одежда насквозь промокла — побывал в реке. Следов разложения не видно, но учитывая околонулевую температуру воды, с момента смерти могло пройти достаточно долго.

Чу кивнула ему. «Эй, а мне кофе?»

«Прости, мне не хватило времени заказать супердвойной соевый латте Апельсиновая Фантазия со сливками и чем там ещё», — ответил он.

Ломакс осмотрел жертву. Белый, около тридцати лет. Рост примерно метр восемьдесят, он сам немного полноват. Редящие тёмные волосы, короткая борода. Полностью одет, на нём бежевая нейлоновая куртка, тёмные джинсы... тёмно-зелёная футболка без логотипа — скорее всего, из GAP или подобного магазина не самой дешёвой повседневной одежды. Белые кроссовки, белые носки. Ни часов, ни перстней, ни светлых полосок или вмятин, говорящих о том, что они были.

Сиси дождалась, пока даст добро Дэйвисон, их фотограф. Тогда Ломакс помог ей перевернуть труп. В заднем кармане джинсов обнаружился бумажник, в котором лежало по меньшей мере 120 долларов.



В обязанности Ломакса входило констатировать очевидное. «Выходит, это не ограбление».

Сесилия протянула ему водительское удостоверение. Имя: Энди Стэгг. Адрес: окраина города.

«Скажи мне, что это был несчастный случай», — попросил Ломакс. Мокрый труп — это всегда был геморрой. Все микроскопические улики смывались и уплывали к далёкому морю.

«Увы, не могу», — она показала фиолетовое пятно на краю стэгговой лысины.

«Маловато для смертельного удара».

Она кивнула. «Вскрытие покажет больше, но я думаю, травма нанесена до наступления смерти. У него в дыхательных путях пена и твёрдые частицы».

«Утопленник, значит».

Их окликнул патрульный. В восьмиста метрах ниже по течению нашли выброшенную водой на берег спортивную сумку. Ломакс подбежал забрать её, и они с Сесилией стали копаться в содержимом. Ему достались мобильный телефон, пиджак, галстук, туфли и тёмные носки. Она вынула вымокищую бесплатную газету из метро, запечатанную пачку чипсов и прозрачную пластиковую коробку с порцией роллов «Калифорния» из «Кроберс Маркет». Под этими вещами обнаружилась цветная книжица на картонной подложке, упакованная в заклеенный скотчем пластиковый пакет. Пакет представлял плохую защиту от воды, и комикс внутри основательно разбух.

Сиси оторвала скотч и как смогла перелистала мокрые страницы. Она задержалась в одном месте, прочитала немного вперёд и вернулась опять. «Эй», — сказала она, держа разворот комикса по соседству с мёртвым лицом. На картинке был изображён человек в супергеройском костюме с маской, стянутой вниз. Мужчина из комикса был копией того, что лежал на мокром пирсе.

«Так он был ряженым», — протянул Ломакс.

«И довольно популярным, раз у него был собственный комикс». Она глянула на заднюю обложку. «Биг Тайм Комикс. Это один из крупных издателей».

Ломакс закатил глаза. «Как скажешь, капитан Лунный Луч».

Сиси цокнула языком в притворном раздражении. «Мой мелкий брат их собирает».

«И какую он выбрал себе кличку?»

Сиси показала ему обложку: «Рыба».

«Рыба?!» — Ломакс хрюкнул. «Проще было сразу назваться Человек-Придурак».

«Звучные имена все давно зарегистрированы». Сиси прошла обратно к трупу и оттянула с его шеи промокишу ветровку. Она пробежалась затынутыми в латекс пальцами по сторонам шеи и нашла два кожистых щитка длиной сантиметров по шесть. Оттянула их в стороны, обнажив под ними щётки розовых волокон. «Зачем он выбрал такое тупое имя, меня не волнует. Интересно другое — как можно утопить человека, у которого есть жабры?»

МИР ПЛЮСОВ

Десять лет назад мир изменился. Точнее, изменился один процент людей, а весь остальной мир был вынужден измениться следом.

НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Действие игры происходит в вымышленном будущем, на 10 лет позже сегодняшнего дня. Чтобы цифры не устаревали со временем, мы не стали указывать точную дату событий. Если вы начали играть в 2007, значит, всё происходит в 2017. Если вы читаете это в 2017, значит, в игре 2027, и так далее.

В сценарии могут попадаться упоминания реальных известных людей, но все важные персонажи второго плана вымышлены. Например, в роли президента США будет выдуманный персонаж, а не настоящий политик, постаревший на 10 лет.

Первые симптомы проявились 12 января. По всему миру совершенно разные люди вдруг почувствовали недомогание, как при гриппе: тошноту, головную боль, ломоту в мышцах и лихорадку. Многие до сих пор вспоминают первые дни того, что позже назовут Феноменом Спонтанной Мутации (ФСМ), с напряжением и страхом.

Пациенты наводнили больницы. Журналисты поспешили объявить, что началась пандемия нового устойчивого к лекарствам гриппа, хотя никто от него не умер. Заболевали люди всех возрастов и демографических групп. А учёные нашли в крови заболевших доселе невиданный генетический материал.

На пике истерии симптомы были обнаружены где-то у одного из каждых 200 человек в индустриальном мире. В раз-

вивающихся странах количество заболевших было меньше на 30-45%, самые низкие показатели наблюдались в малонаселённых сельских районах.

Одиннадцать дней спустя, 23 января, все симптомы сошли на нет — практически одновременно по всему миру. Перепуганное человечество только яростнее стало строить гипотезы. Что же это было? Какая-то биологическая атака? Последствия тщательно скрытой промышленной катастрофы? Ангелы смерти протрубили о приближении конца времён?

Таинственную болезнь стали называть «мнимый грипп», так как она внезапно исчезла, не оставив постэффектов.

Лишь месяцы спустя у людей проявились первые мутантные способности. Тэмми Грэйвс тринадцати лет от роду из маленькой общины Слокум в Техасе буквально взлетел в небо, пытаясь поймать софтбоульный мяч. В течение следующих нескольких недель сотни, а потом тысячи людей обрели сверхчеловеческие способности, от невероятного зрения до посещения чужих снов. Среди них были и подростки, и взрослые, и глубокие старцы. Не задетыми мутацией остались лишь неполовозрелые дети. Старейшей из первой партии мутантов оказалась Юла Скиннер из города Гриндевилль, штат Кентукки, которая научилась передвигать предметы силой мысли.

Всех «проявившихся», как их поначалу называли, объединяла общая черта — они переболели мнимым гриппом.

В то время как новостные каналы жадно описывали очередного пенсионера, способного ходить сквозь стены, или неслышимого пожарного, учёные уже предсказывали волну политической истерии,

МУТАНТЫ И ГЕОПОЛИТИКА

Серьёзность социальных потрясений, вызванных ФСМ в разных странах мира, сильно зависела от изначальной стабильности политических режимов в этих странах. Развитые демократические общества впитали новые реалии с удивительной невозмутимостью.

Эффективные авторитарные государства преодолели краткий период неуверенности и беспорядка, после чего вернулись к первоначальному состоянию. Их правительства насильно завербовали мутантов на государственную службу, в основном в силы госбезопасности. Несогласные или неспособные к службе были зарегистрированы или помещены под наблюдение. Отказ от регистрации сверхчеловеческих способностей считался (и считается) изменой.

Например, в Китае в первый год после ФСМ мутанты из духовного протестного движения Фаулун Гонг и региональных обществ за независимость совершили несколько несоординированных акций, направленных против власти коммунистической партии. Хотя это были в основном мирные выступления, Политбюро воспользовалось рычагами давления на СМИ и окрестило их террористами. Бросив против них свеженабранный антитеррористический плюс-отряд Народной армии, правительство уничтожило не только протестующих мутантов, но и целиком движения, к которым они принадлежали. Затем страх перед мутантами использовали как предлог для ещё более широких репрессий. Это вызвало дипломатический кризис и временное охлаждение отношений с Западом, которое было преодолено лишь перед лицом экономической рецессии.

Сейчас китайское правительство вернулось к прежнему статус-кво, при котором авторитаризм парадоксально сосуществует с необузданным капитализмом. Восстание мутантов ушло в область воспоминаний, как резня на площади Тяньаньмэнь. Плюсы, которые занимают государственные должности или обладают связями, процветают. Остальные прозябают на задворках или лежат в государственных больницах в вечной искусственной коме.

Хуже всего дела пошли в государствах с неустойчивой или вообще отсутствующей властью. По всей центральной Африке после ФСМ мутанты возглавляли повстанческие движения, свержали шаткие правительства, затем эти движения распадались на более мелкие банды в борьбе за остатки ресурсов. Центр континента сейчас представляет из себя адскую пустошь, которой правят вожди-мутанты. Постоянная вражда между ними гарантирует, что немногие доживут хотя бы до средних лет. Этот котёл беззакония и насилия стал пристанищем для террористов, наёмников и бродяг со всего света. Порождённый мутантами хаос также царит, хоть и в меньшей степени, на отколовшихся и неуправляемых территориях, таких как Чечня, Палестина, Южный Ливан и Пешавар.

хотя весь масштаб явления даже не успел проявиться. Напуганные либералы рисовали картины жестоких концлагерей, куда полиция сгоняет переболевших. Консерваторы подогревали страх перед террористами-сверхлюдьми, которые станут уничтожать здания правительств и национальные памятники.

Ни один из сценариев катастрофы не сбился. Проявления первоначальной истерии оказались на удивление скромными и свелись к отдельным случаям преследования и вандализма по отношению к известным переболевшим. Притом, что каждый двухсотый оказался жертвой вируса — или что там это было? — у лю-

бого были друзья и знакомые, а то и любимые люди, которые могли пострадать от произвола правительства, вздумай оно устроить любую форму карантина. Среди переболевших были знаменитости, звёзды спорта и крупные политики. Даже самые реакционные деятели обнаружили среди своих детей, братьев и родителей мутантов — или, как их позже начали называть, — плюсов. Преследовать меньшинство довольно затруднительно, когда ты с ним одной крови.

Другие ранние предсказания также оказались ложью. Прежде всего, только около половины заболевших проявили способности мутантов в первый год

после ФСМ. В течение следующих десяти лет «проявились» ещё некоторые из заболевших, а также те, кто не имел симптомов мнимого гриппа. На сегодняшний день примерно каждый сотый в развитых странах обладает одной или несколькими способностями плюсов. Наибольшая доля наблюдается в США (1 из 97), наименьшая — в Бельгии, Германии и Голландии (1 из 103).

А ещё не подтвердилось первоначальное мнение, что люди со сверхчеловеческими способностями захотят подражать супергероям из комиксов. Лишь горстка мутантов нарядилась в разноцветные костюмы с масками, назвалась тематическим именем и объявила себя борцами с преступностью. Ещё меньшая группа плюсов стала использовать свои способности, чтобы совершать труднораскрываемые преступления и, таким образом, дала им возможность с кем-то бороться. Большинство же продолжило жить своей повседневной жизнью, стараясь не думать о том, что они могут пускать молнии из кончиков пальцев или взглядом превращать воду в лёд. Многие мутанты, особенно те, кто живёт вдали от мультикультурных больших городов, преуменьшают масштаб своих способностей или вовсе притворяются обычными людьми.

Спустя десять лет существование мутантов прочно вошло в сознание общества. Персонажей-мутантов теперь можно увидеть не только в приключенческих и экшн-фильмах, но и в ситкоммах и драмах. Актёры, певцы и дети богатых родителей со сверхспособностями теснятся на обложках журналов. Профессиональные спортивные команды теперь допускают в свои ряды спортсменов-мутантов, используя сложные схемы расчёта того, сколько и каких из них можно выставить на поле. Когда прохожие видят сверхчеловека, мчащегося над крышами небоскрёбов, они могут остановиться на минутку, но не станут в изумлении гадать, птица это, самолёт или ангел небесный. Нет, они просто подумают: «О, у парня способность к полёту. Интерес-

но, может, у него ещё тепловой взрыв или сила есть, а может, и то, и другое...»

Принятию мутантов обществом изрядно поспособствовал вклад, который их странные силы стали вносить в экономику и социальную сферу. Люди, способные лечить неоперабельный рак возложением рук, стали высокооплачиваемым активом онкологических клиник. Ряды психиатров пополнились специалистами, которые могут проникать в сны пациентов или даже ощущать их эмоции. Умельцы превращать свинец в золото высокой пробы нашли себе прибыльную работу на производстве. Тех, кто способен выдерживать воздействие огня, ядовитых газов или дышать дымом, с радостью принимают в пожарные.

Полицейскую работу также изменили новые возможности пост-мутантного мира. Детективы-плюсы могут заменить собой криминалистическую лабораторию, исследуя улики прямо на месте преступления с помощью микроскопического зрения или сверхчувствительного осязания. Отряды ОМОНа оценили присутствие в своих рядах людей, способных успокоить разъярённую толпу. Сапёры с радостью оставили наиболее опасную работу по разминированию тем коллегам, которые могли обезвредить бомбу, просто заключив её в силовое поле.

По мере того, как полиция начала сталкиваться с суперпреступниками, пришло понимание, что и в группы захвата требуется включать людей с необычными способностями.

Уголовное право после ФСМ также изменилось. Появились прецеденты, когда в суде сумели доказать факт воздействия на разум извне. В статус о конфиденциальности добавили запрет на чтение чужих мыслей без разрешения; вместе с тем офицеры-телепаты получили право подслушивать мысли подозреваемых при условии, что им удастся получить на это ордер. Единичные способности, такие, как испускание радиации, были признаны настолько опасными, что их носители обязаны регистрироваться. Хотя страх перед мутан-

НОВЫЕ ГЕНЫ, НОВАЯ НАУКА

Почему случился ФСМ? До сих пор не утихли жаркие споры на эту тему. Научные гипотезы множатся, как грибы после дождя, и кучи денежных грантов ожидают того, кто придумает способ доказать любую из них.

Если оставить в стороне эту центральную загадку, мы увидим, что изучение природы мутантных способностей за 10 лет дало плоды. В центре внимания сейчас находится любимый телеканалами и неутомимый доктор Люциус Квэйд. Он ввёл специальный термин «анаморфология» для науки, рассматривающей гены и способности мутантов. Его постоянно приглашают высказаться по любому социальному или политическому вопросу, затрагивающему права мутантов.

Вначале он работал в ведущем техническом университете того региона, где вы решите начать своё приключение, а затем основал институт собственного имени — передовой исследовательский центр — в городе, в котором начинается игра. Институт Квэйда или ИК является центром притяжения для биологов мирового класса, а также периодических анти-мутантских демонстраций. Институт работает на деньги целого созвездия солидных частных и государственных организаций, самая заметная из которых — исследовательский фонд известного венчурного капиталиста и мутанта Галена Бирка.

Хотя Квэйд утверждает, что основная цель ИК — чистое исследование, не утихают слухи о скорой презентации прикладных результатов его работы. Источники заявляют, что Квэйд работает над вакциной, предотвращающей проявление мутантных способностей и /или генной терапией, которая позволит побороть дефекты, характерные для мутантов. Другие обвиняют ИК в разработке способов привить латентные мутантные способности тем, кто до сих пор их не проявил.

Более подробную информацию о Квэиде ищите на стр. 163.

тами породил общественные кампании по ужесточению наказаний за преступления с использованием способностей, этот запрос до сих пор остаётся спорным и не получил законной силы в большинстве юрисдикций.

Хотя видения концентрационных лагерей для мутантов в основном рассеялись, плюсы продолжают страдать от менее явных форм дискриминации. Особенно это касается изначально консервативных и авторитарных организаций, в том числе и полиции. Годами низкоранговые офицеры-плюсы ощущали «стеклянный потолок», не дающий им подняться на более высокие должности. В отделении, где служат наши герои, мутантам была закрыта дорога в детективы, пока пять лет назад наконец не сформировали новый отряд.

Плюс-отдел уголовного розыска (ПУР) — символ принятия мутантов полицейской системой. Он занимается расследованием преступлений, в которых участвовали мутанты — в роли

преступника или в роли жертвы — и состоит из нескольких дюжин детективов-плюсов. Так получилось, что ПУР всегда в центре внимания. Общественность требует представителей этого отдела на сцену, когда происходит громкое, будоражащее и пугающее преступление с явными следами применения сверхспособностей. Репортёры не сводят с них глаз, зная, что истории про городских копов-мутантов гарантированно разойдутся большими тиражами. Они обсуждают их успехи почти с таким же жаром, с каким оповещают об их провалах. Дела, которые расследует ПУР, часто отражают точки напряжения в отношениях людей и сверхлюдей. И хотя их часто заносит в центр общественного и политического водоворота, они делают то же, что и все хорошие копы — корпят над уликами, идут по следу, отправляют плохих парней за решётку, а затем жалуются на бумажную отчётность.

ВАШ ПЕРСОНАЖ

Эта часть предназначена для игроков. Здесь вы найдёте всё, что необходимо для создания персонажа. Ведущему, впрочем, тоже нужно это знать.

Ваш герой поступает на службу в **Плюс-отряд Уголовного Розыска (ПУР)** — элитное подразделение полиции, которое расследует преступления, совершённые мутантами. У него за плечами большой стаж безупречной работы в другом отделе — расследования ограблений и убийств, по борьбе с сексуальным насилием, по делам несовершеннолетних, по борьбе с организованной преступностью, по борьбе с наркотиками или полиции нравов. Скорее всего, ваш персонаж — мутант-плюс. Хотя это может быть и один из немногих неплюсов, которые получили место в отряде благодаря высокому профессионализму.

Правила СыЩИКа рассматривают таланты и свойства персонажей с точки зрения пользы, которую они приносят в ходе расследования. Ваша способность аудита может на треть состоять из природной живости ума и на две трети из месяцев учёбы, а может ровно наоборот. Эти детали можно включить в описание персонажа. По-настоящему важно лишь то, как вы умеете раскрывать преступления и преодолевать трудности, возникающие в процессе.

ПРИБРЕТЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Каждый игрок может потратить 60 пунктов на приобретение общих способностей (см. стр. 31), 40 пунктов на способности мутантов (см. стр. 34), а также некоторое количество пунктов, которое зависит от ко-

личества постоянных игроков, на исследовательские способности (см. стр. 22).

Способности мутантов описаны в следующей главе. Некоторые из них — исследовательские, но они никогда не будут критически важными для сюжета. Остальные мутантные способности относятся к общим.

При желании можно играть за обычного человека — специалиста по связям с ПУР. Другой вариант — ваш персонаж получил назначение в отряд плюсов, потому что обладает особыми знаниями и опытом. Чтобы вы могли подтвердить это в деле, возьмите дополнительные 9 пунктов опыта на приобретение общих способностей.

Количество игроков	Пункты исследовательских способностей
2	36
3	28
4	24
5+	21

Игроки, которые приходят на встречи лишь иногда, получают столько же пунктов на приобретение исследовательских способностей, сколько и остальные, однако при определении количества выдаваемых пунктов по таблице они не учитываются.

Выбирая исследовательские способности, желательно взять как можно больше разных, пусть и с небольшими рейтингами. Даже способность со значением 1 принесёт пользу. Рейтинга в 3–4 пункта достаточно практически в любой ситуации.

Общие способности действуют по другим правилам, нежели исследовательские. При их использовании успех вам не гарантирован, поэтому

На старте игры у вас есть 1 бесплатный пункт здоровья.

Все персонажи игроков — полицейские, поэтому получают даром 2 пункта в рейтинг исследовательской способности полицейский жаргон.

лучше не распыляться и распределить все пункты между несколькими из них. В наиболее важные — здоровье, самообладание, стрельбу или драку — стоит вложить не менее 8 пунктов.

Ограничений на максимальное значение способности нет, однако второй по величине рейтинг должен составлять не менее половины от самого высокого.

Макс хочет сделать рейтинг здоровья равным 30. Это значит, что ему придётся взять ещё одну способность с рейтингом 15 или выше, а на все остальные общие способности останется не больше 15 пунктов. Подумав, он решает взять поменьше здоровья, чтобы более свободно распределить оставшиеся пункты.

При желании вы можете не тратить все пункты опыта сразу, а приберечь часть на будущее. Если вы играете серию сценариев, в процессе будут накапливаться новые пункты опыта.

На этапе создания персонажей важно проследить, чтобы каждая из исследовательских способностей была в наличии у кого-то из постоянной команды. Игра будет успешнее, если на каждую общую способность также найдутся специалисты. Можно провести перекличку, чтобы понять, все ли способности взяты на вооружение.

Способность нужна, чтобы получать ценную информацию либо проходить испытания и участвовать в состязаниях. Простейшие задачи можно решить и не имея соответствующей способности.

Можно водить машину без способности вождение, но персонаж не сумеет сделать за рулём ничего эффективного. Отсутствие предусмотрительности не помешает вам носить с собой набитую сумку, однако найти там что-нибудь полезное для расследования не удастся.

КАКОЙ РЕЙТИНГ СЧИТАТЬ ДОСТАТОЧНЫМ?

Если в других детективных играх вы привыкли к неумелым и неловким персонажам, то вас может удивить, насколько полезным бывает даже единственный пункт рейтинга в СЫЩИКе.

Любое значение рейтинга исследовательской способности предполагает высокое мастерство или изрядный талант. Если у вас имеется способность, необходимая для выполнения задания, то вы автоматически получаете всю информацию или преодолеваете препятствия на пути к продолжению истории.

Каждая способность с положительным рейтингом даёт вам запас пунктов, которые можно тратить в подходящих ситуациях. Потратив пункт из запаса, вы получаете особое преимущество. Иногда ведущий может сам предложить вам потратить пункт. Иногда — согласиться с вашим видением того, на какие особые преимущества можно рассчитывать. Расходуйте пункты из запаса с умом; они восстановятся лишь тогда, когда начнётся следующее расследование.

Общие способности подчиняются другим правилам и измеряются другой мерой, нежели исследовательские. Они выполняют иную задачу в структуре игры. В правила для общих способностей заложена возможность неудачи, которая привносит напряжение и придаёт остроту сценам борьбы и погонь. Однако на этапе сбора информации неудача способна напрочь затормозить развитие сюжета. Такое разделение может поначалу показаться странным и неестественным, но когда вы немного привыкнете, то увидите, что оно работает.

Обычный человек с улицы имеет нулевой рейтинг во всех исследовательских способностях, а здоровье и самообладание у него около 4. Этого ему достаточно в повседневной жизни. Вы же должны быть куда способнее простого обывателя, ведь ваша работа — противостоять преступникам-плюсам. Система СЫЩИК описывает не при-

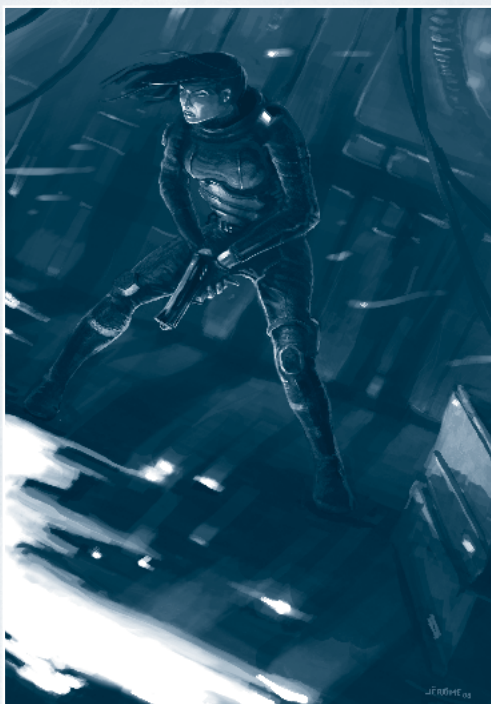
роду способностей вашего персонажа, а их применение в контексте детективной истории. Каким образом это получается, мы оставляем на усмотрение самих игроков. Ваш персонаж будет настолько силен, быстр и привлекателен, насколько вам это необходимо.

ВЫБИРАЕМ СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ

Хотя детально изучить гены, дающие те или иные мутантные способности, пока не удалось, замечено, что эти способности проявляются группами. Мутант, который может видеть в темноте, также наверняка обладает тепловым или микроскопическим зрением и, вероятно, чувством пространства или улучшенным обонянием. Ему скорее всего недоступен полёт, и совершенно точно у него не будет клыков или умения изменять воспоминания. Некоторым способностям сопутствуют генетические дефекты. Мутанты, владеющие одновременно естественным оружием и умением удлинять конечности, с высокой вероятностью будут страдать от артрита. Те, кто может устанавливать силовое поле и двигать предметы с помощью телекинеза, подвержены неизвестной ранее форме аутизма, поражающей взрослых.

Переработав большое количество информации об известных мутантах и их силах, статистики сумели получить карту взаимосвязей между мутантными способностями. Её называют диаграммой Квэйда по имени научного руководителя проекта доктора Люциуса Квэйда.

Способности, которые часто встречаются вместе, считаются **связанными**. На диаграмме Квэйда они соединены сплошной линией. Способности, время от времени проявляющиеся вместе, называются **коррелированными**. Корреляции показаны пунктирами. (Исследовательские способности помечены символом лупы. Остальные являются общими. Разделение способностей на исследовательские и общие — это



условность правил, не существующая в игровом мире. Поэтому на диаграмме Квэйда, которую знают персонажи, символов лупы нет. В остальном она такая же).

Детективы из ПУР пользуются диаграммой Квэйда на работе. Они знают, что если на месте преступления нашлись одновременно следы молний и хватательные волосы, то там побывало по меньшей мере два мутанта, потому что молния и ловчие волосы слишком далеко друг от друга на диаграмме, чтобы оказаться способностями одного и того же человека. Связь между силами мутантов и определёнными расстройствами личности делает диаграмму Квэйда полезным инструментом в составлении профиля преступника.

Чтобы убедиться, что игроки учли статистические связи между способностями при выборе суперсил, диаграмма используется и при создании персонажа. Персонажи ведущего создаются таким же образом. (Ведущий может, конечно, придумать сценарий, в котором солью сюжета будет появление мутанта,

не вписывающегося в диаграмму, но это, во-первых, исключение и, во-вторых, большое событие в игровом мире).

На старте вам даётся 40 пунктов для приобретения мутантных способностей. Пункты используются двумя путями: чтобы приобрести способность и чтобы увеличить значение рейтинга.

ДИАГРАММА КВЗЙДА

Для начала выберите одну способность в любом месте диаграммы. Общая способность будет стоить вам 4 пункта, исследовательская — 1 пункт.

Затем можно приобрести дополнительные способности. Они должны находиться по соседству с теми, что вы уже выбрали. Маршрут движения по диаграмме может как быть непрерывной линией, так и ветвиться во всех направлениях.

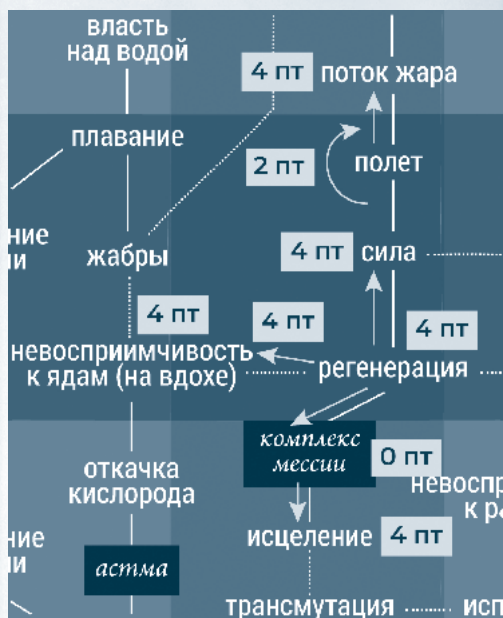
Сплошные линии, соединяющие связанные способности, вы проходите бесплатно. Пройти по пунктиру между двумя коррелированными способностями стоит 4 пункта. Можно перескакивать через ненужные вам способности, это стоит 2 пункта. Если при этом вы проходите пунктирную линию, то лишаетесь ещё 4 пунктов. Чтобы перескочить эту способность ещё раз, платить больше не нужно.

Свежеприобретённая способность имеет рейтинг, равный 1. Чтобы поднять это значение, нужно вложить по одному пункту на каждый пункт рейтинга.

Для стандартных общих способностей работает правило, которое гласит, что второй по величине рейтинг должен быть не менее половины от максимального. На мутантные способности это правило не распространяется. Вы можете, если хотите, вложить все свои пункты опыта в одну способность и начать, например, с силовым полем рейтингом в 37 пунктов.

Надписи на чёрном поле — не способности, а дефекты. Если вы хотите получить некоторые способности в паре, то приобретаете и дефект, расположенный между ними. Дефект, связанный сплошной линией с любой способностью, которая уже

есть в вашем списке, не стоит ничего. Если линии пунктирные, вам придётся заплатить 4 пункта. Перескочить дефект нельзя. Дефект представляет собой лишь склонность к возникновению проблемы. Если, к примеру, вы начинаете игру с дефектом слепота, это не означает, что персонаж уже слеп, но он находится в зоне риска.



Вы решили начать со способности регенерация. Она относится к общим и стоит 4 пункта; в остатке у вас 36 пунктов. Затем вы берёте силу, которая соединена с регенерацией сплошной линией. Переход по линии ничего не стоит, сила — общая способность, итого $36 - 4 = 32$ пункта ещё можно потратить.

Затем вы берёте иммунитет к ядам (на вдохе), перейдя от регенерации по пунктиру. Переход по линии — 4 пункта, общая способность — 4 пункта. Осталось 24.

Далее вы хотите лечение. Между лечением и регенерацией имеется дефект — комплекс мессии, соединённый с ними сплошными линиями. Чтобы подойти к лечению, придётся взять и дефект. Он достаётся вам бесплатно, переход по сплошным — тоже бесплатно. Лечение — общая способность и стоит 4 пункта. У вас осталось 20 пунктов опыта.

Вы решаете взять ещё тепловой взрыв. На диаграмме между ним и регенерацией находится

полёт. Вы бесплатно переходите по силовой линии к полёту, тратите 2 пункта, чтобы перескочить через него. Осталось 18 пунктов опыта. Переходите от полёта к тепловому взрыву бесплатно, и сам тепловой взрыв стоит 4. Наконец, у вас остаётся 14 пунктов.

Вы решаете не приобретать больше новых способностей и инвестировать в рейтинг. Ваши способности: регенерация, сила, иммунитет к ядам (на вдохе), лечение и тепловой взрыв. Вам также достался дефект комплекс мессии.

Вы распределяете свои 14 пунктов между пятью способностями следующим образом: регенерация 3, сила 1, иммунитет к ядам (на вдохе) 1, лечение 5 и тепловой взрыв 4. Эти числа добавляются к стартовой единице для каждой способности, итого получаем: регенерация 4, сила 2, иммунитет к ядам (на вдохе) 2, лечение 6 и тепловой взрыв 5.

На практике большинство игроков предпочло бы обойтись меньшим количеством способностей и сэкономить на перескакивании и пунктирах. Мы сделали такого неоптимального персонажа лишь затем, чтобы показать разные способы тратить пункты при движении по диаграмме Квэйда.

И НАКОНЕЦ...

Вы почти готовы начать. Прочтите короткие «Подсказки для игроков» на стр. 197. Придумайте пару сюжетов второго плана для своего персонажа, познакомьтесь с техниками допроса и обсудите с другими игроками, кого вы хотите выбрать начальником смены.

ЗАПИСКИ ИГРОДЕЛА: ДИАГРАММА КВЭЙДА

Диаграмма Квэйда и её роль в создании персонажа придуманы, чтобы отразить устройство игрового мира. Способности мутантов подчиняются неизменным, хоть пока и не вполне изученным, законам науки. Диаграмма подтверждает идею, что все способности имеют общую природу. Также она помогает игровому балансу, не давая игрокам выбрать самые эффектные способности разом, но это не основная её задача.

Возможно, ведущему стоит предупредить игроков заранее, что «Блюз города мутантов» не даст им возможности скопировать любого героя из комиксов, как это делают другие ролевые игры со сверхспособностями. Может быть, удастся сделать героя «по мотивам», но найдутся и те, кого повторить никак нельзя.

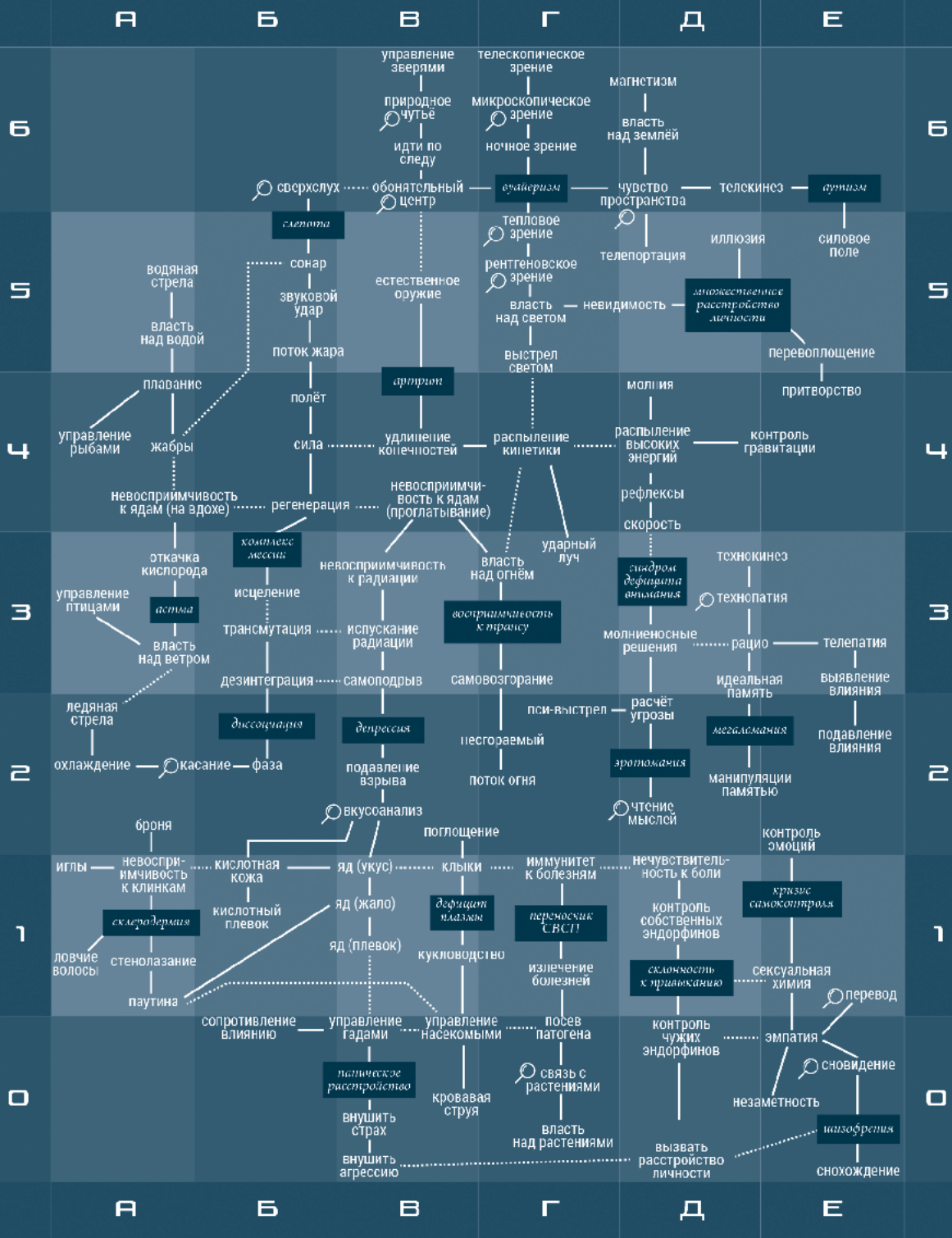
Обычно в комиксовых вселенных каждый герой воплощает некую тему и владеет особым набором способностей. В мире «Блюза» многие плюсы обладают похожими силами, и всё разнообразие мутантов распадается на несколько основных типов.

Игроки могут разочароваться, если начнут с концепции персонажа, а потом попытаются воплотить её с помощью диаграммы Квэйда. Гораздо интереснее начать с диаграммы и посмотреть, куда она вас приведёт.

Некоторые классические типы, знакомые вам по ролевым играм в супергероев, здесь недоступны. Например, вам не удастся создать мощного и неуязвимого «танка» (если ведущий или его игроки считают, что без «танка» в игре нет никакого смысла, просто поменяйте на диаграмме места броню и регенерацию).

Если вы хотите проигнорировать специфику мира «Блюза города мутантов» и играть в СЫЩИКА со сверхспособностями в декорациях, больше похожих на типичные комиксовые вселенные с супергероями, откажитесь от диаграммы Квэйда. Отриньте единую гипотезу происхождения суперспособностей и позвольте каждому игроку придумать собственное объяснение, будь то родители-инопланетяне, сверхтехнология, магия или что похуже. Возможно, вам также захочется ввести новые суперсилы, в том числе и более экстравагантные и типичные для комиксов, такие как раздвоение, путешествия во времени и чудодейственные магические кольца. Стоимость способностей остаётся прежней, но изначально на них даётся лишь 30 пунктов. Игроки могут увеличить это значение до 36, если добровольно возьмут один дефект.

ДИАГРАММА КВЭЙДА



— сила ————— общие способности

сверхслух ————— исследовательские способности

————— связанные способности

————— коррелированные способности

астма ————— дефекты

СТАНДАРТНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

межличностные

бюрократия
ведение допроса
ведение переговоров
выявление влияния
запугивание
лесть
полицейский жаргон
притворство
проницательность
уличное чутьё
успокаивание
флирт

научные

анализ текста
антропология
археология
архитектура
аудит
естествознание
знание языков
искусствоведение
исследовательская работа
история
лингвистика
окультиные науки
судебная психология
эрудиция
юриспруденция

прикладные

анализ документов
анализ энергетического следа
анаморфология
баллистика
дактилоскопия
извлечение данных
криптография
патанатомия
сапёрное дело
сбор улики
судебная энтомология
судмедэкспертиза
фотография
химия
электронная слежка

Эта глава рассказывает обо всех исследовательских и общих способностях, которые не являются способностями мутантов.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Следующие исследовательские способности впервые появляются в «Блуже города мутантов»:

- ▶ аноморфология (стр. 23) (прикладная);
- ▶ анализ энергетического следа (стр. 23) (прикладная);
- ▶ выявление влияния (стр. 25) (межличностная).

Астрономия не особенно полезна в игре без мистики, поэтому сделайте её частью эрудиции.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Описанные ниже умения — это важнейшие инструменты персонажей СЫЩИКА.

У каждой способности есть короткое общее описание и примеры использования в расследовании. Находчивые игроки могут предлагать новые варианты применения способностей, когда их персонажи попадают в неожиданные ситуации.

Некоторые действия предполагают использования разных способностей для достижения одной и той же цели. Например, чтобы увеличить разрешение фотографии, можно использовать как извлечение данных, так и фотографию.

Некоторые способности, вроде исследовательской работы, полезны везде, и вы будете постоянно к ним обращаться. Другие могут часто использоваться в одном сценарии и совсем не встречаться в других. Создавая персонажа, постарайтесь найти баланс между надежными классическими способностями и экзотическими узкоспециализированными.

Исследовательские способности разделены на три подгруппы: научные, межличностные и прикладные. Разделение нужно для того, чтобы во время игры вы смогли быстро отыскать нужную способность, выбрав из списка наиболее подходящих.

Многие стандартные прикладные способности в мире «Блюза города мутантов» получили новое применение. Больше об этом можно узнать в разделе *судебная анаморфология* на стр. 135.

АНАЛИЗ ДОКУМЕНТОВ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы специалист по документам на физических носителях. Вы можете:

- ▶ установить примерный возраст документа;
- ▶ определить изготовителя бумаги, на которой он написан или напечатан;
- ▶ отличить поддельные документы от подлинных;
- ▶ опознать характерный почерк;
- ▶ узнать по машинописному документу марку печатной машинки;
- ▶ найти отпечатки пальцев на бумаге.

АНАЛИЗ ТЕКСТА (НАУЧНАЯ)

Изучая содержание текстов (но не физические характеристики документов), вы можете делать достоверные выводы об их авторстве. В ваших силах:

- ▶ определить, принадлежит ли безымянный текст перу известного автора, на основе образцов его работ;
- ▶ определить эпоху, в которую был написан текст;

- ▶ определить место происхождения и уровень образования автора текста;
- ▶ отличить текст, действительно написанный конкретным автором, от подделки.

АНАЛИЗ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОГО СЛЕДА (ПРИКЛАДНАЯ)

Изучив обломки и повреждённые предметы на месте преступления, вы можете понять, какого рода взрывные силы (или другие мутантные способности) были причиной этому. Вы также отличаете предметы, повреждённые способностями мутантов от тех, которые пережили обычный взрыв сходной природы. Например, вы можете осмотреть крышу и заключить, что, во-первых, её поразила молния, а во-вторых, это работа вырабатывающего электричество мутанта, а не последствия грозы.

АНАМОРФОЛОГИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Анаморфология («наука об изменениях») — наука, рассматривающая способности мутантов, их генетику, а также причины возникновения ФСМ. Читать диаграмму Квэйда может любой сыщик, но вы умеете больше:

- ▶ определить способности мутанта по образцу ДНК;
- ▶ провести медицинское обследование и определить наличие дефектов, а также степень их развития;
- ▶ быстро осмотрев человека вблизи (вживую или на фото/видео), заметить характерные признаки втянутых мутантных органов или придатков, включая жабры, клыки, жала и другое естественное оружие;
- ▶ понять, что мутант использует неочевидную способность и сделать обоснованное предположение о её характере (конечно, любой может понять, что к чему, когда мутант летит по небу или в два раза удлиняет свою руку).



АНТРОПОЛОГИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы эксперт в изучении человеческих культур, от каменного века до века Интернета. Вы можете:

- ▶ опознать артефакты и ритуалы существующих культур;
- ▶ описать обычаи других народов или местной субкультуры;
- ▶ предположить, как поведут себя представители чуждых культур, опираясь на известные вам примеры.

АРХЕОЛОГИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы раскапываете и изучаете предметы и постройки древних людей. Вы можете:

- ▶ понять, как долго предмет пролежал в земле;
- ▶ определить происхождение и назначение археологической находки;
- ▶ отличить реликвию от подделки;
- ▶ ориентироваться в руинах и подземельях;

- ▶ описать культуру древней или исчезнувшей цивилизации;
- ▶ обнаружить спрятанную могилу или вход в подземное убежище.

АРХИТЕКТУРА (НАУЧНАЯ)

Вы знаете, как проектируют и строят здания. Вы можете:

- ▶ предположить, что находится за углом, исследуя незнакомое помещение;
- ▶ судить о прочности строительных материалов;
- ▶ определить возраст и архитектурный стиль здания, его изначальное назначение и историю переделок;
- ▶ построить надёжную временку;
- ▶ найти узлы, отвечающие за прочность конструкции.

АУДИТ (НАУЧНАЯ)

Вы прочёсываете финансовые документы в поисках несоответствий. Как говорили во времена расследования Уотергейтского скандала, вы «следуете за деньгами». В ваших силах:

- ▶ отличить легальный бизнес от криминальных предприятий;
- ▶ заметить признаки присвоения средств;
- ▶ проследить платежи до отправителя.

БАЛЛИСТИКА (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы обрабатываете улики, связанные с огнестрельным оружием. Вы можете:

- ▶ определить калибр и тип пули или гильзы с места преступления;
- ▶ выяснить, была ли конкретная пуля выпущена из данного ствола.

БЮРОКРАТИЯ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы легко ориентируетесь в недрах бюрократических организаций, будь то госучреждение или крупный бизнес-концерн. Вы знаете, как получить необходимое быстро и никого не рассердив. Вы можете:

- ▶ убедить чиновников раскрыть вам важную информацию;
- ▶ хитростью получить необходимые документы/удостоверения;
- ▶ найти того, кто действительно знает, что происходит;
- ▶ найти нужный кабинет или документ;
- ▶ одолжить оборудование или материалы.

Бюрократия не является универсальной способностью для сбора информации. Бюрократы хотят, чтобы все видели, как они заняты и устали (не важно, правда это или нет). Большинство испытывает извращённое удовольствие, отсылая просителей к другим инстанциям. Если сыщики попытаются получить с помощью бюрократии информацию, которую легче добыть иным путём (например, используя исследовательскую работу), им ехидно посоветуют делать свою работу самим.

ВЕДЕНИЕ ДОПРОСА (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы обучены получать информацию от подозреваемых и свидетелей в формате стандартного полицейского допроса. Процесс должен проходить в официальной обстановке, когда объект находится под стражей или под угрозой заключения и признаёт вашу власть (реальную или мнимую).

ВЕДЕНИЕ ПЕРЕГОВОРОВ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы эксперт в заключении сделок. Вы умеете убедить других людей в том, что их выгода совпадает с вашей собственной, и знаете, как:

- ▶ торговаться за товары и услуги;
- ▶ быть посредником в ситуациях с заложниками;
- ▶ обмениваться с другими информацией или услугами.

ВЫЯВЛЕНИЕ ВЛИЯНИЯ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы прошли тренировки по протоколу ЭМАТ. Это набор техник, который по-

зволяет обнаруживать следы контроля сознания или другого воздействия на мозг. Применяя протокол, вы должны говорить с объектом и смотреть ему прямо в глаза. При этом не важно, что обсуждать: серьёзные и важные темы или вчерашний прогноз погоды.

Во время разговора вы произносите цепь ключевых слов. Их смысл вторичен; воздействие оказывает характерный ритмический рисунок. Изучая мелкие рефлекторные реакции объекта, особенно движения глаз и изменения ритма дыхания, вы можете понять, что он находится или недавно побывал под психическим воздействием мутанта. Если очень повезёт, сумеете даже распознать конкретную способность. (Когда для развития истории лучше, чтобы вы узнали название способности, вы распознаёте её. Если эта информация может испортить игру, то вы замечаете только сам факт воздействия. Если это не так важно, то название способности становится известно после траты одного пункта из запаса).

С помощью этой способности можно определить любую силу, защитой от которой служит успешная проверка самообладания: контроль эмоций, иллюзия, внушить агрессию, внушить страх, внушить расстройство личности, сновидение, переделка памяти, незаметность, управление, чтение мыслей, сексуальная химия и телепатия.

К сожалению, методика ЭМАТ не может вам «расколоть» жертву контроля, а только распознать.

Вы также способны на глаз определить людей, которые восприимчивы к трансу.

Объект может помешать вам использовать протокол ЭМАТ, пряча глаза и отказываясь от разговора. Такое поведение говорит само за себя, ведь обычно протокол даёт отрицательный результат. Гораздо чаще подозреваемые сами настаивают на проверке, даже если никто на них не воздействовал.

ДАКТИЛОСКОПИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы умеете находить, снимать и сравнивать отпечатки пальцев. Это означает, что вы также умеете пользоваться специальными компьютерными программами, которые позволяют искать совпадения по обширной базе преступников и госслужащих.

ЕСТЕСТВОЗНАНИЕ (НАУЧНАЯ)

Вы изучали эволюцию, поведение и биологию растений и животных. Вы можете:

- ▶ определить, когда животное ведёт себя странно;
- ▶ определить, является ли растение или животное естественным обитателем в данной местности;
- ▶ определить животное по образцу шерсти, крови, кости или других тканей;
- ▶ определить растение по небольшому фрагменту.

ЗАПУГИВАНИЕ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы убеждаете людей сотрудничать, вторгаясь в их личное пространство, демонстрируя внушительные мускулы, разговаривая в повелительной манере. Иногда вы прибегаете к скрытым или прямым угрозам насилия, в других случаях достаточно морального давления. Вам под силу:

- ▶ получить информацию;
- ▶ прогнать жертву с глаз долой;
- ▶ отбить желание нападать на вас или кого-то другого.

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ (НАУЧНАЯ)

За каждый пункт рейтинга этой способности вы получаете умение бегло говорить и писать на одном языке (кроме родного). Вы вправе выбрать эти языки при создании персонажа, а можете прямо по ходу игры заявить, что знаете яванский, если ситуация этого потребует. Разумеется, вы не вы-

учили его за одну минуту, а просто раскрыли ранее неизвестный факт о своём персонаже. При желании можно выбрать и древний язык, на котором уже никто не говорит.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ДАННЫХ (ПРИКЛАДНАЯ)

Используя компьютерные и электронные технологии, вы способны извлекать информацию с жёстких дисков и других носителей. Эта способность позволяет:

- ▶ восстановить скрытые, повреждённые или стёртые файлы;
- ▶ повысить чёткость аудиозаписей, выделить отдельные звуки;
- ▶ чудесным образом получить картинку высокого разрешения из размытого видео или jpeg-файла.

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ (НАУЧНАЯ)

Вы прекрасно разбираетесь в предметах искусства — как с эстетической, так и с технической точки зрения. Вы можете:

- ▶ отличить подлинник от подделки;
- ▶ определить, была ли работа изменена, подвергалась ли реставрации;
- ▶ определить возраст предмета по стилю и материалам;
- ▶ припомнить исторические детали, касающиеся создателя произведения искусства и его окружения.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА (НАУЧНАЯ)

Вы умеете добывать фактическую информацию из книг, записей и официальных источников. Вас не испугает ни картотекой и микрофишами, ни интернет-поисковиком. Список контактов в вашем органайзере ломится от номеров необычных и полезных людей.

ИСТОРИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы знаток письменной истории человечества, особенно той, что касается политики, войны, экономики и технологий. Вы можете:

ПОЧЕМУ НЕТ СПОСОБНОСТИ ЛОЖЬ?

В отличие от многих других ролевых игр, в правилах СЫЩИКА умение лгать не считается отдельной способностью. Вместо этого персонажи совмещают тактику обмана с использованием других межличностных способностей. Используя бюрократию, вы говорите чиновникам то, что они желают услышать. Применяя допрос, убеждаете подозреваемого, что вы свой парень и на его стороне, и так далее. Почти в каждом успешном использовании межличностных способностей есть некоторая доля обмана — по крайней мере, если вы работаете в ПУР.

- ▶ распознать незаметную историческую отсылку;
- ▶ припомнить краткую биографию известного исторического деятеля;
- ▶ сказать, когда и где использовался устаревший предмет;
- ▶ определить, когда было сшито платье или костюм.

КРИПТОГРАФИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы эксперт в создании и расшифровке кодов, начиная от простых шифров в духе старой шпионской школы и до современных алгоритмов суперкомпьютеров.

ЛЕСТЬ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

У вас отлично выходит добиваться помощи людей, делая им комплименты. Вы льстите каждому настолько тонко или откровенно, насколько он предпочитает. Таким образом можно:

- ▶ добыть информацию;
- ▶ получить небольшую услугу;
- ▶ показаться достойным доверия.

ЛИНГВИСТИКА (НАУЧНАЯ)

Вы эксперт в том, что касается структуры и правил языков. Возможно, вы владеете иностранными языками, но это независимая способность, которую придётся приобретать отдельно. Вам под силу:

- ▶ имея в руках достаточно большой текст на незнакомом языке, приблизительно понять его смысл;
- ▶ определить языки, наиболее близкие к незнакомому языку;
- ▶ распознать искусственные, внеземные и выдуманные языки.

ОККУЛЬТНЫЕ НАУКИ (НАУЧНАЯ)

Вы преуспели в изучении истории волшебства, суеверий и магических ритуалов от каменного века до сегодняшнего дня. От сатанистов до Золотой Зари, вы в курсе всех дат, имён, деталей и тёмных историй. Вы можете:

- ▶ определить, к какой традиции принадлежит ритуал, осмотрев его вещественные остатки;
- ▶ привести исторические факты о различных оккультных течениях;
- ▶ предположить, какой цели пытались достичь в ходе ритуала по его вещественным остаткам;
- ▶ определить, являются ли оккультные действия работой подкованных практиков, малолетних поэтов или, если ваш сценарий такое позволяет, настоящих оккультистов.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ЖАРГОН (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы умеете говорить с копами на их языке, можете сделать так, чтобы они чувствовали себя спокойно и уверенно в вашем присутствии. В «Блюзе города мутантов» ваш персонаж с большой вероятностью и сам полицейский. Вы можете:

- ▶ ловко вытянуть из полицейских нужную информацию;
- ▶ безнаказанно совершать мелкие нарушения;

- показать, что вы коллега, у которого есть допуск к расследованию.

ПРИТВОРСТВО (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вам хорошо удаётся притворяться другим человеком, будь то краткий разговор по телефону или длительная работа под прикрытием.

Очень трудно выдать себя за другого, если этот другой знаком тому, с кем вы общаетесь. Наскоро подделывать голос — задача, которая будет стоить не меньше одного пункта. Полное перевоплощение — 2–3 пункта за каждые пять минут контакта с жертвой вашего обмана. Ввести в заблуждение подозрительного и умного персонажа обойдётся дороже, чем недалёкого случайного прохожего.

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы понимаете, когда люди лгут. Обычно для этого надо с ними общаться или наблюдать вблизи, но иногда вы можете распознать врунов и по телевизору. К сожалению, почти все люди делают это, особенно когда им грозят неприятности от начальства. Иногда вы способны объяснить, почему они говорят неправду, но зачастую уверенно выявить мотив или понять, что они пытаются скрыть, довольно трудно.

Не вся ложь выражена словами. Вы можете понять, когда человек пытается произвести ложное впечатление, используя позу и жесты.

Отдельные личности умеют лгать настолько виртуозно, что вы никогда этого не почувствуете. Другие верят в свои заблуждения. Психопаты лгут рефлексивно и не чувствуя стыда, поэтому вы не видите характерных жестов и дрожи, которые могли бы их выдать.

САПЁРНОЕ ДЕЛО (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы специалист по бомбам и минам. Вы можете:

- обезвредить бомбу или ловушку;

- по остаткам разорвавшегося взрывного устройства определить его конструкцию, тип взрывчатки и уровень подготовки того, кто его сделал;
- без риска для себя собирать и подрывать собственные взрывные устройства.

СБОР УЛИК (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы отлично умеете находить, собирать и упаковывать важные улики. В ваших силах:

- найти на месте преступления или на другом исследуемом участке важные для дела предметы;
- понять связь между предметами на месте преступления, восстановить цепь произошедших событий;
- собрать образцы для судмедэкспертизы, не испортив их.

СУДЕБНАЯ ПСИХОЛОГИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы применяете методы психологии в деле раскрытия преступлений. Детально изучив место преступления и основываясь на похожих случаях, вы можете набросать профиль преступника, включая его возраст, привычки, поведенческие особенности и некоторые события из прошлого.

Вы также можете собрать полезную информацию о человеке, просто понаблюдав за его поведением, особенно за реакцией на стресс.

СУДЕБНАЯ ЭНТОМОЛОГИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы разбираетесь в отношениях трупов с legionами насекомых, которые ими питаются. Изучив яйца и личинок в разлагающемся теле, вы можете:

- установить примерное время смерти;
- найти место преступления, если тело было перемещено.

СУДМЕДЭКСПЕРТИЗА (ПРИКЛАДНАЯ)

Ваша работа — вскрытие мёртвых тел и определение причин смерти. В случае



насильственной смерти ваше исследование может выявить:

- ▶ каким было орудие убийства;
- ▶ наличие в крови жертвы ядов или других посторонних веществ;
- ▶ что жертва ела в последний раз перед смертью.

Часто вы можете восстановить цепочку событий, приведших к смерти по расположению ран на теле.

Вы также выполняете ДНК-анализ образцов с места преступления и сравниваете их с образцами, взятыми у подозреваемых.

УЛИЧНОЕ ЧУТЬЁ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы знаете, как вести себя с жуликами, хулиганами, наркоманами, проститутками и прочими обитателями городского дна. Вы умеете:

- ▶ избегать конфликтов и драк, применяя криминальный этикет;
- ▶ определять опасные места и подозрительных людей;

- ▶ собирать слухи из криминального мира.

УСПОКАИВАНИЕ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы получаете от людей желаемое, утешая и обнадеживая их. Вы можете:

- ▶ добыть информацию или получить небольшую услугу;
- ▶ успокоить паникующих;
- ▶ внушить спокойствие в опасной ситуации.

ФЛИРТ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вам удаётся получать помощь от людей, которые находят вас сексуально привлекательным. Вы можете убедить их:

- ▶ поделиться информацией;
- ▶ сделать вам небольшое одолжение;
- ▶ начать встречаться.

Решайте сами, означает ли высокий рейтинг флирта необычайную внешнюю привлекательность, или ваш персонаж обладает особым магнетизмом, не зависящим от внешности.

ФОТОГРАФИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы профессионально пользуетесь камерами, будь то статичная или видеосъёмка. Вы можете:

- ▶ сделать информативную фото- и видеозапись места преступления;
- ▶ заметить следы ручной ретуши или цифрового редактирования на фото и видео;
- ▶ незаметно ретушировать и изменять изображения.

ХИМИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы обучены распознавать химические субстанции. Вы можете:

- ▶ среди большого набора веществ определить наркотики, лекарства и яды;
- ▶ связать образцы грязи или растительной ткани, найденные на уликах, с местом преступления.

**ЭЛЕКТРОННАЯ СЛЕЖКА
(ПРИКЛАДНАЯ)**

Вы спец в добывании улик с помощью звукозаписывающего оборудования. Вы можете:

- ▶ отследить телефонный звонок;
- ▶ установить скрытый подслушивающий жучок;
- ▶ обнаружить жучок, установленный кем-то другим;
- ▶ сделать качественную аудиозапись;
- ▶ улучшить качество аудиозаписи, выделить отдельные звуки.

**ЭРУДИЦИЯ
(НАУЧНАЯ)**

Вы кладёшь бесполезную информации того сорта, что помогает выигрывать телевикторины и разгадывать кроссворды. Особенно хорошо вам знакомы следующие сферы интересов:

- ▶ знаменитости и развлечения;
- ▶ спортивные рекорды и статистика;
- ▶ география;
- ▶ искусство и письма;
- ▶ имена, что у всех на слуху.

Эта всеобъемлющая способность позволяет вам знать любой мелкий факт, который не относится ни к одной другой способности СЫЩИКА. В мо-

мент безысходности ведущий может позволить вам частично перекрыть способность, которой нет ни у кого за столом или которую никто не догадывается использовать.

**ЮРИСПРУДЕНЦИЯ
(НАУЧНАЯ)**

Вы прекрасно разбираетесь в уголовном и административном праве своей родины, а также хорошо знакомы с зарубежными юридическими системами. Если ваш рейтинг 2 и выше, вы сертифицированный юрист. Вы можете:

- ▶ оценить юридические риски любого действия;
- ▶ понимать жаргон служителей закона;
- ▶ отстоять своё мнение перед полицейскими и прокурорами.

Правила общих способностей приносят в игру возможность неудачи. Неуверенность и напряжение игроков делают сцены борьбы и преследования более захватывающими. Смотрите на стр. 99, как общие способности используются в проверках и состязаниях, которые и отражают неопределённость исхода



ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

АТЛЕТИКА

Атлетика позволяет вам выполнять всевозможные физические действия — бегать, прыгать, уворачиваться от падающих или летящих в лицо предметов. Любая физическая активность, не относящаяся к другим способностям, проходит по её ведомству.

Если ваш рейтинг атлетики 8 или выше, ваша защита (сложность проверки, которую проходит противник, что-

ВОЖДЕНИЕ

Вы мастерски водите и способны выжать максимум из самого своенравного автомобиля, пикапа или даже фургона. Вы можете:

- ▶ вести погоню и уходить от неё;
- ▶ избегать столкновений или минимизировать ущерб от них;
- ▶ вовремя понять, что машина неисправна;
- ▶ провести аварийный ремонт.

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

атлетика
вождение
воровство
драка
здоровье
механика
первая помощь

предусмотрительность
проникновение
самообладание
слежка
стрельба
чувство опасности

НЕОПИСАННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Игроки могут предлагать новые способности, не приведённые здесь, если сумеют убедить ведущего, что они имеют прямое отношение к процессу раскрытия преступлений. Когда способность не получается отнести ни к научным, ни к прикладным, ни к межличностным, она считается самостоятельной. Ведущий не должен пропускать новые способности, которые можно заменить старыми. Обучение — пример, удовлетворяющий всем условиям и не упомянутый в нашей книге.

бы ранить вас в бою) равна 4. Если ваш рейтинг ниже, защита равна 3.

С помощью атлетики можно уворачиваться от взрывных способностей (см. стр. 50).



За каждый дополнительный пункт рейтинга вождения вы получаете возможность управлять новым типом транспорта. Например, мотоциклы, грузовики, вертолёты и самолёты. Вы можете выбрать экзотику вроде корабля-амфибии

или танка, но вряд ли такая способность окажется полезной детективу.

ВОРОВСТВО

Ловкие пальцы позволяют вам незаметно перемещать мелкие предметы. Вы можете:

- ▶ украсть улику с места преступления прямо под носом у полиции;
- ▶ обчистить чужие карманы;
- ▶ незаметно подбросить человеку мелкую вещь.

ДРАКА

Вы способны добиться своего в ближнем бою, желаете ли вы убить противника, нокаутировать его, скрутить или сбежать от него.

ЗДОРОВЬЕ

Здоровье определяет, насколько успешно вы можете переносить травмы, сопротивляться болезням и отравлениям. Каждое ранение уменьшает ваш запас здоровья. Таким образом, большой запас здоровья позволяет вам дольше сражаться и оставаться на ногах.

Когда запас здоровья истощается, вы рискуете впасть в шок, получить травму или вовсе проститься с жизнью. Подробности на стр. 112 в разделах «Изнеможение», «Травма» и «Трагическая смерть».

МЕХАНИКА

Вы умеете собирать, чинить и разбирать любые устройства, от простой ямыловушки до DVD-плееров. При наличии нужных запчастей вы способны собрать работающий механизм буквально из хлама. Механика считается исследовательской способностью, когда вы используете её, чтобы:

- ▶ оценить мастерство создателя вещи;
- ▶ определить авторство, сравнив предмет с известными образцами чьей-то работы.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Вы способны оказать первую помощь больным или раненым. Подробнее об использовании этой способности читайте на стр. 112.

ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ

Вы предугадываете, какие инструменты понадобятся для работы над каждым новым делом, и не забываете взять их с собой. Если рабочий набор у вас под рукой, есть шанс найти там любой предмет, необходимый вашей команде на задании. Пройдя проверку (стр. 103), вы получаете искомое. Можно ничего не доставать заранее, а просто залезть в сумку, когда что-то понадобится (конечно, если она при вас).

Предметы, очевидно необходимые сыщику-мутанту, не требуют проверки. В этот список входят (но не исчерпывают его) полицейские удостоверения, наручники, бумага для записей, письменные принадлежности, портативный компьютер, наладонник с беспроводным доступом в интернет, компактная флешка, мобильник, разные виды плёнки, обычные для определённого специалиста инструменты и приспособления, лёгкое оружие, фонарики разного размера, химические источники света, батарейки, увеличительные стёкла, термометр и надёжный диктофон.

Другие способности предполагают наличие у персонажей специфических предметов. Так, персонаж со способностью первая помощь носит с собой аптечку, фотограф — камеры и аксессуары к ним; если вы владеете стрельбой, то у вас есть оружие, и так далее. Предусмотрительность не посягает на их территорию, она описывает инвентарь сыщика общего назначения, а также даёт возможность вытащить из кармана совершенно случайный предмет, который внезапно оказывается полезным в расследовании.

Наличие вещей, которые вы захотите достать из своей сумки, определяется не рейтингом или запасом пунктов, а их уместностью в сценарии. Если ведущий решит, что носить с собой такую вещь было бы нелепо или странно, то проходить проверку не нужно, у вас просто нет этого предмета. Если ваше предложение достать нечто вызывает смех у команды, скорее всего, это именно такой предмет.

Неуместное использование предусмотрительности — как порнография. Ведущий всегда поймёт, когда его увидит.



ПРОНИКНОВЕНИЕ

У вас отлично получается попадать туда, где вам не положено быть. Вы умеете:

- ▶ взломать замок;
- ▶ обезвредить или обойти систему безопасности;
- ▶ подкрасться к человеку или проникнуть в его убежище и застать его врасплох;
- ▶ найти подходящее место для вторжения в здание и использовать его.

Несмотря на название, проникновение позволит вам не только попасть куда-то, но и незаметно выбраться оттуда.

САМООБЛАДАНИЕ

Эта способность нужна, чтобы сопротивляться мутантным способностям, которые воздействуют на сознание, и не пострадать от неврологических и личностных расстройств (см. стр. 86). Мутанты могут быть весьма сильны, так что вам пригодится высокое самообладание (рейтингом в 8 или выше), которое надёжно удержит вашу крышу на месте.

СЛЕЖКА

Вы умеете следить за людьми, не выдавая своего присутствия. В ваших силах:

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ В «БЛЮЗЕ ГОРОДА МУТАНТОВ»

В большинстве юрисдикций полицейские вооружены (самое известное исключение — Великобритания). Если вы не хотите, чтобы детективы из ПУР имели право носить оружие, добавьте в игру предписание о его запрете. В конце концов, им что, суперспособностей мало?

- ▶ командовать группой, которая попеременно преследует подозреваемого, не давая ему заметить, что за ним хвост;
- ▶ следить за целью издалека в телескоп или бинокль;
- ▶ найти место для незаметного наблюдения;
- ▶ спрятаться прямо на виду.

СТРЕЛЬБА

Вы мастерски обращаетесь с огнестрельным оружием.

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ (ОБЩАЯ)

Эта способность позволяет вам замечать (благодаря зрению или другим чувствам) потенциальную угрозу для себя и окружающих. Например, вы можете:

- ▶ услышать шаги психопата-убийцы, который как раз проникает с чёрного хода в ваш коттедж;
- ▶ увидеть фигуру, крадущуюся в высокой траве;
- ▶ почувствовать запах палёной одежды от залёгшего под лестницей обожжённого мутанта;
- ▶ заметить железный люк под кучей художественно разбросанных палых листьев;
- ▶ заподозрить, что ваша машина неспроста начала издавать этот странный звук, которого не было до последней остановки.

Игроки не знают наперёд сложность проверки чувства опасности, когда решают, сколько пунктов потратить на неё. Даже если щедрый ведущий сообщил им значения для всех остальных проверок (смотрите стр. 103).

СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ

В этой главе приводится полный список зарегистрированных мутантных способностей. Они разбиты по типам: первыми идут исследовательские способности, за ними — общие. В последнюю очередь мы описываем генетические дефекты, которым подвержены мутанты. Взаимосвязи между способностями и дефектами показаны на диаграмме Квэйда (см. стр. 21).

УКАЗАТЕЛЬ СПОСОБНОСТЕЙ

Ниже вы найдёте все мутантные способности в алфавитном порядке, с указанным типом — И (исследовательская) или О (общая) — и ссылкой на страницу. Название ячейки указывает положение способности на диаграмме Квэйда.

Способность	Тип	На диа- грамме Квэйда	Стра- ница
броня	О	A2	44
вкусонализ	И	B2	36
власть над ветром	О	A3	45
власть над водой	О	A5	45
власть над землей	О	D6	45
власть над огнем	О	G3	46
власть над растениями	О	G0	46
власть над светом	О	G5	47
внушить агрессию	О	B0	47
внушить страх	О	B0	48
водяная стрела	О	A5	48
вызвать расстройство личности	О	D0	48
выстрел светом	О	G5	49
выявление влияния	О/И	E3	49
дезинтеграция	О	B3	51
естественное оружие	О	B5	51
жабры	О	A4	51

звуковой удар	О	B5	51
иглы	О	A1	52
идеальная память	О	D3	52
идти по следу	О	B6	52
излечение болезней	О	G1	53
иллюзия	О	D5	53
иммунитет к болезням	О	G1	54
испускание радиации	О	B3	54
исцеление	О	B3	55
касание	И	B2	36
кислотная кожа	О	B1	55
кислотный плевок	О	B1	55
клыки	О	B1	56
контроль гравитации	О	E4	56
контроль собственных эндорфинов	О	D1	56
контроль чужих эндорфинов	О	D0	57
контроль эмоций	О	E2	57
кровавая струя	О	B0	58
кукловодство	О	B1	58
ледяная стрела	О	A2	59
ловчие волосы	О	A1	59
магнетизм	О	D6	60
манипуляции памятью	О	D2	60
микроскопическое зрение	И	G6	37
молниеносные решения	О	D3	61
молния	О	D4	61
невидимость	О	D5	61
невосприимчивость к радиации	О	B3	62
невосприимчивость к ядам (на вдохе)	О	A4	62
невосприимчивость к ядам (проглатывание)	О	B4	62
невосприимчивость к клинкам	О	A1	62
незаметность	О	E0	62
несгораемый	О	G2	63
нечувствительность к боли	О	D1	63
ночное зрение	О	G6	64
обонятельный центр	И	B6	37
откачка кислорода	О	A3	64
охлаждение	О	A2	64

паутина	О	A1	64
перевод	И	E1	37
перевоплощение	О	E5	65
плавание	О	A4	66
поглощение	О	B2	66
подавление взрыва	О	B2	66
подавление влияния	О	E2	66
полёт	О	B4	67
посев патогена	О	G0	67
поток жара	О	B5	67
поток огня	О	G2	68
природное чутьё	И	B6	37
притворство	О	E4	69
пси-выстрел	О	G2	69
распыление высоких энергий	О	D4	70
распыление кинетики	О	G4	70
расчёт угрозы	О	D2	70
рацио	О	D3	71
регенерация	О	B4	71
рентгеновское зрение	И	G5	38
рефлексы	О	D4	71
самовозгорание	О	G3	72
самоподрыв	О	B3	72
сверхслух	И	B6	38
связь с растениями	И	G0	38
сексуальная химия	О	E1	73
сила	О	B4	74
силовое поле	О	E5	74

скорость	О	D4	75
сновидение	И	E0	39
снохождение	О	E0	75
сонар	О	B5	76
сопротивление влиянию	О	B0	76
стенолазание	О	A1	76
телекинез	О	D6	77
телепатия	О	E3	77
телепортация	О	D5	77
телескопическое зрение	О	G6	78
тепловое зрение	И	G5	39
технокинез	О	D3	78
технопатия	И	D3	40
трансмутация	О	B3	79
ударный луч	О	G3	79
удлинение конечностей	О	B4	79
управление гадами	О	B0	80
управление зверями	О	B6	81
управление насекомыми	О	B0	81
управление птицами	О	A3	81
управление рыбами	О	A4	81
фаза	О	B2	82
чтение мыслей	И	D2	40
чувство пространства	И	D6	41
эмпатия	О	E0	83
яд (жалю)	О	B1	84
яд (плевок)	О	B1	84
яд (укус)	О	B1	85

ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

В большинстве игровых миров, где персонажи обладают особыми возможностями вроде магии, псионики или волшебного кунг-фу, довольно трудно понять, до какой степени местные жители осведомлены об особенностях правил игры. Когда чародей читает заклинание магической торпеды, называет ли он её магической торпедой? В курсе ли чудовище, что пользуется навыком «всасывающие тентакли»?

В «Блюзе города мутантов» — не только персонажи, но и простые обыватели прекрасно знают о существовании мутантных способностей. Они называют их так же, как мы. Эти термины утвердил доктор Люциус Квэйд со своей командой анаморфологов — сначала в серии статей, а потом в научно-популярной книге «Новая спираль».

Мало кто знает всю диаграмму Квэйда наизусть, точно также, как мало кто помнит целиком таблицу Менделеева¹. Но даже дети осведомлены, что она существует, и могут легко найти её в Интернете. Идея того, что разные суперсилы объединены неизменной сетью статистических взаимосвязей, проникла в поп-культуру, вроде того, как в нашем мире все знают, что по образцу ДНК можно достоверно установить личность человека.

Мутанты, которые не скрывают своих сверхчеловеческих умений, часто открыто обсуждают их друг с другом. Они могут поместить список своих способностей в профиль страницы в социальной сети. На встречах и вечеринках мутанты склонны собираться вместе. Зачастую в такой группе всплывает типичный дежурный вопрос «Что вы умеете делать?», который относится не к хобби, а к суперсилам.

В обиходной речи люди часто называют суперспособности иначе. Один говорит «выстрел светом», другой — «световой выстрел». Жаргонные названия для способностей также широко используются: «вспышку» вы будете слышать ещё чаще, чем любой официальный термин.

¹ Да, мы в курсе, что среди читателей этой книги таких людей куда больше, чем в остальной популяции. Но мысль вы уловили, верно?

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Мутантные исследовательские способности относятся к отдельному типу, стоящему особняком от базовых трёх типов исследовательских способностей СЫЩИКА: научных, прикладных и межличностных.

ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Вдобавок к пояснению, что из себя представляет способность и как она работает в рамках правил, каждое описание содержит следующие данные:

Связь с: названия способностей, прямую (сплошной линией), связанных с этой на диаграмме Квэйда.

Корреляция с: способности, соединённые с данной пунктирной линией.

Дефекты отмечены в предыдущих двух абзацах *курсивом*.

Если носитель данной способности обладает какими-то заметными физическими отличиями и об этом не сказано в основном тексте, описание этих черт содержится в разделе видимые признаки.

Жаргонное название: здесь вы найдёте расхожие уличные названия для способности или носителя. Как у любого сленга, их происхождение может быть неочевидным.

Некоторые способности имеют **юридические аспекты** применения.

ВКУСОАНАЛИЗ

Вы обладаете невероятно острым чувством вкуса, которое путём проб и ошибок развили в полезный и точный инструмент. Вы способны быть ходячей лабораторией химанализа, на лету определяя состав любого объекта, которого можно коснуться языком. По тонким оттенкам вкуса вы можете, к примеру, соотнести образец героина с партией, к которой он принадлежит, или провести сравнительный анализ почв.

Чисто теоретически вы способны определить группу крови по небольшому образцу и опознать или типиро-

вать человека по вкусу других телесных жидкостей, хотя нежелание так делать вполне понятно.

У некоторых людей с этой способностью второсортные продукты вызывают такое отвращение, что они могут есть только лучшую, идеального качества пищу. Другие перестают ощущать удовольствие от традиционных приятных вкусов; третьи становятся страстными любителями веществ, которые обычные люди считают несъедобными.

Используя вкусоанализ, вы проглатываете лишь следовые количества исследуемых субстанций. Он не наделяет вас способностью переваривать несъедобные вещи.

Вы не получаете устойчивости к ядам, но только самые токсичные вещества могут повредить в дозировке, требуемой для анализа.

Ячейка: B2.

Связь с: кислотная кожа, подавление взрыва, яд (укус).

Жаргонные названия: «язык», лизун, гурман.

КАСАНИЕ

Кончики ваших пальцев способны осязать мельчайшие детали даже сквозь супертонкие латексные перчатки. Вы умеете наощупь находить крохотные частицы улики, замечать микроскопические дефекты поверхностей или распознавать различные материалы на ощупь. В предыдущих расследованиях вам удавалось:

- найти спрятанный сейф или тайник;
- определить, что дверную ручку на месте преступления недавно меняли, и затем найти повреждённую старую ручку среди вещей подозреваемого;
- по глубине микроскопических вмятин понять, что документ, предположительно отпечатанный на конкретной печатной машинке, на самом деле набран на другой модели.

Ячейка: B2.

Связь с: охлаждение, фаза.

Жаргонные названия: щупальце, лапание, брайлевиденье.

МИКРОСКОПИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ

Вы способны подстроить своё зрение так, чтобы разглядывать очень мелкие объекты. Ваш диапазон увеличений перекрывает возможности не только светового микроскопа (1500 раз), но и электронного (до 50 миллионов раз). В связке с некоторыми прикладными способностями микроскопическое зрение позволяет прямо на месте проводить сложные лабораторные исследования. С его помощью можно ускорить получение результатов при использовании баллистики, химии и дактилоскопии.

Ячейка: Г6.

Связь с: ночное зрение.

Жаргонные названия: окуляр, зум, глаз-алмаз.

ОБОНЯТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Вы способны улавливать и распознавать запахи во много раз эффективнее, чем обычные люди. Тренируясь в сравнении различных ароматов, вы научились определять и отличать тысячи запахов.

Если у вас есть способность идти по следу, на её проверки можно тратить пункты обонятельного центра, ведь запах жертвы — один из главных ключей к тому, чтобы её выследить.

Ячейка: В6.

Связь с: идти по следу.

Корреляция с: сверхслух, ночное зрение.

Жаргонные название: вынюхиванье, аромазрение, карлик Нос.

ПЕРЕВОД

Вам понятны все языки мира — живые и мёртвые, устные и письменные. Столкнувшись с неизвестным языком, вы должны сначала прочитать или услышать около сотни слов. Пиктографические и идеографические языки требуют образца в двести символов и 10–20 минут на изучение.

Ячейка: Е1.

Связь с: эмпатия.

Жаргонные названия: болтолог, иероглиф, надмозг.

ПРИРОДНОЕ ЧУТЬЁ

Ваш сенсорный аппарат, как у животных, постоянно считывает из окружающей среды десятки едва заметных сигналов. Инстинкты предупреждают вас о приближении землетрясения или цунами задолго до того, как обычные люди начнут что-то подозревать.

Вы способны заметить, когда в природной среде не всё благополучно, почувствовать стресс диких животных и на глаз оценить здоровье их популяции.

Для некоторых обладателей этой мутации жизнь в городе — настоящая пытка. Вездесущие звуки и запахи механизмов причиняют им такие страдания, что они вынуждены жить отшельниками в дикой природе.

Пункты природного чутья можно использовать при проверках навыка чувства опасности при условии, что скрытая угроза причиняет беспокойство местной флоре и фауне.



Правильный пример: бесцветный и безвкусный нервно-паралитический газ растекается по лесу, убивая его обитателей. Животные на пути газа мучаются и страдают перед смертью. Вы можете добавить любое количество пунктов из запаса природного чутья к результату проверки чувства опасности.

Неправильный пример: снайпер выцеливает вас, лежащего на берегу девственного озера. Лесные птицы и звери смутно ощущают его присутствие, но не считают угрозой. Пункты природного чутья не помогут вам пройти проверку чувства опасности, чтобы заметить снайпера.

Ячейка: B6.

Связь с: идти по следу, управление зверо-рями.

Жаргонные названия: стайное чувство, «зелёный», Айболит.

РЕНТГЕНОВСКОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете подстроить своё зрение таким образом, чтобы видеть насквозь предметы до одного метра толщиной. Дальность рентгеновского обзора такая же, как ваш обычный радиус зрения. Вы можете сфокусироваться внутри объекта на любой глубине в пределах метра. Толщина суммируется, если между вами и вашей целью расположено несколько предметов. Так, вы можете пронзить взглядом пятнадцатисантиметровую стену, но забитый вещами грузовик перекроет вам обзор. Свинец любой толщины блокирует вашу способность.

Используя рентгеновское зрение, вы испускаете небольшое количество радиации, которое можно обнаружить чувствительным дозиметром.

Юридические аспекты: против мутантов с рентгеновским зрением было подано несколько исков о причинении вреда здоровью. Утверждалось, что длительное наблюдение за объектом спровоцировало у того рак. Хотя решения по этим искам ещё не приняты, все детективы ПУР с соответствующей способностью должны придерживаться строгих инструкций по безопасности и ограничить время, на которое они

подвергают своей радиации любые живые организмы.

Некоторые скандальные знаменитости нанимают носителей этой способности, чтобы засвечивать фотоплёнку у папарацци. Это привело к ещё одной серии судебных исков. Многие папарацци перешли с плёночных на цифровые камеры. (Тогда особо скрытные знаменитости стали нанимать мутантов с магнетизмом, чтобы стирать карты памяти).

Ячейка: Г5.

Связь с: контроль света, тепловое зрение.

Жаргонные названия: костяное зрение, XRV, детектор белья.

СВЕРХСЛУХ

Ваше чувство слуха гораздо острее, чем у обычного человека. Вы способны слышать дальше. Центры обработки звука в вашем мозгу могут на лету редактировать и усилить сигнал: обрезать фоновый шум, выделить определённую частоту или увеличить громкость конкретного источника звука (например, пары собеседников в гуще толпы). Вы умеете запомнить искажённый звук, например, фразу или слово, которые плохо расслышали, чтобы мысленно повторить и разобрать их позднее. Опознав звук, можете сравнить его с другим и определить, если он происходит из того же или сходного источника.

Вам под силу обнаружить большинство улик, доступных мастеру электронной слежки, но по понятным причинам вы не можете создавать записи для последующего изучения или демонстрации в суде.

Ячейка: B6.

Связь с: слепота.

Корреляция с: обонятельный центр.

Жаргонные названия: слухач, уховёртка, эквалайзер.

СВЯЗЬ С РАСТЕНИЯМИ

Вы можете настроиться на электромагнитное неосмысленное сознание растений и вычленив оттуда крупницы данных. Например:

- ▶ близости происходило какое-то беспокойство;
- ▶ недавно растения были повреждены;
- ▶ некоторое время назад была гроза;
- ▶ приближается гроза;
- ▶ почва влажная или, наоборот, сухая;
- ▶ в почве много/мало питательных веществ;
- ▶ узнать, что питается местными растениями и насколько активно оно их истребляет.

Конечно, вы не можете в буквальном смысле общаться с растениями, но способны узнать ответы на свои вопросы по их общему состоянию и электромагнитной ауре.

Ячейка: G0.

Связь с: контроль растений, посев патогена.

Жаргонные названия: ботаник, Рада-гаст, дитя цветов, друид, траванутый, травовед.

СНОВИДЕНИЕ

Когда в зоне вашей прямой видимости находится человек в фазе быстрого сна, вы можете закрыть глаза, войти в транс и увидеть, что ему снится. При этом нельзя ни сменить угол обзора (вы смотрите глазами сновидящего), ни управлять действиями или изменять детали сна (а вот общая мутантная способность снохождение позволяет это делать при соблюдении некоторых условий).

Вы разделяете эмоции спящего, будь то страх, печаль или сексуальное возбуждение. Чтобы отсечь эти ощущения, нужно пройти проверку самообладания (сложность 4). Чересчур эмоциональные объекты наблюдения с запасом самообладания 3 или ниже увеличивают сложность на 2.

Тот, кому снится сон, почувствует ваше присутствие, если внезапно пробудится посреди сеанса. Обладатели одной из следующих способностей: сновидение, пси-выстрел, снохождение, телепатия, управление, чтение мыслей, эмпатия — могут проснуться, успешно пройдя проверку самообладания (сложность 5). Уже после естественного пробужде-

ния эти люди могут понять, что в их сны кто-то вмешивался, если сумеют пройти проверку самообладания со сложностью 4.

Юридические аспекты: смотреть чужие сны без официального ордера — преступление, наказуемое тюремным заключением сроком до 5 лет. Детективы ПУР должны предоставить прокурору основание, чтобы получить такой ордер. Подсмотренные сны принимаются за доказательство в суде, однако любой хоть сколько-то грамотный адвокат докажет, что сон — лишь продукт человеческого подсознания и его можно трактовать по-разному.

Ячейка: E0.

Связь с: снохождение, эмпатия, *шизофрения*.

Жаргонные названия: оле-лукойить, сонный шпион, соня, грёзоприёмник, принимать сны, сновещание.

ТЕПЛОВОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете перестроить своё восприятие так, чтобы видеть не в обычном,



а в инфракрасном свете. Это позволяет замечать тепловое излучение предметов и существ, как если бы вы смотрели сквозь прибор ночного видения. Сквозь тонкую стену можно разглядеть положение источников тепла и их примерную форму.

Юридические аспекты: хотя у такого подхода есть противники, использование приборов ночного видения в полиции разрешено. Получать таким образом улики можно и без ордера на обыск. Это правило старше ФСМ, но после распространилось на мутантов так же, как и на обычные тепловизоры.

Ячейка: Г5.

Связь с: *вуйеризм*, рентгеновское зрение.

Жаргонные названия: термо, ночное зрение, тепловизор.

ТЕХНОПАТИЯ

Технопатия позволяет извлекать информацию из любой машины, хранящей цифровые данные, например, компьютерного жёсткого диска. Она работает как более быстрая и эффективная версия извлечения данных: вы получаете все улики без проверок и траты пунктов. Если сцена содержит возможность использовать пункты извлечения данных, то, прикасаясь к компьютерам или другим машинам, вы узнаете скрытое автоматически.

Вы должны коснуться предмета, непосредственно содержащего информацию; потрогав монитор в одной комнате, вы не сможете считать данные с сервера, находящегося в другой части здания. А ещё вы способны получить доступ в беспроводную сеть, прикоснувшись к медным контактам вай-фай модуля своего ноутбука языком.

Юридические аспекты: во многих случаях технопатия позволит вам получить электронную информацию скрытно и не оставив следов, но такие доказательства не принимаются судом.

Ячейка: Д3.

Связь с: радио.

Жаргонные названия: дискотчение, малваропатия, фишинг.

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ

Вы способны прочесть поверхностный слой мыслей любого человека, которого видите невооружённым взглядом. При этом его внутренняя речь регистрируется у вас в слуховой коре и воспринимается как шёпот в ухо. Обычный уровень концентрации позволяет подслушивать чужие мысли, но не направлять их. Внутренняя речь обычно куда более обрывочна и насыщена повторами, чем устная. Вы получаете один факт за каждый потраченный пункт чтения мыслей.

Обладатели способностей телепатия, чтение мыслей и эмпатия автоматически замечают вашу попытку подслушать, о чём они думают. Они могут противостоять вам, если потратят больше пунктов этих способностей, чем вы готовы вложить, чтобы побороть их ментальную защиту. При любом исходе этого поединка воли все вложенные пункты сгорают.

Потратив 5 пунктов чтения мыслей, вы можете прозондировать память объекта и получить ответ на один вопрос. Это довольно грубое вмешательство, так что его могут заметить даже те, у кого нет вышеупомянутых способностей.

Провалив проверку самообладания (сложность равна вашему запасу чтения мыслей), объект впадает в ментальный кризис (см. стр. 120). Вы можете потратить дополнительные пункты чтения мыслей, чтобы понизить сложность этой проверки (–1 за каждый пункт). Вне зависимости от её успеха жертва будет двое суток страдать от симптомов, похожих на похмелье. К тому же, обстоятельства, связанные с вашим вопросом, ещё около недели будут вертеться у неё в голове. Не обладающие телепатией, чтением мыслей или эмпатией жертвы вашего воздействия не будут знать, кто именно



залез им в мозги. А вот носители этих способностей смогут указать на вас как на агрессора.

Полученная через чтение мыслей информация точна, но субъективна. Если человек обманывает себя, заблуждается или просто дезинформирован, вы получите ложные сведения. И в этом случае проникаемость не поможет вам отделить правду от лжи.

Юридические аспекты: чтение мыслей без разрешения или действиями ордера — преступление, которое карается сроком до 20 лет тюрьмы. Детективы ПУР должны обратиться к прокурору за ордером, представив свои основания. С информацией, добытой чтением мыслей, можно свидетельствовать в суде, но зная, что носители этой способности склонны заикливаться на объекте и преследовать его (см. эротомания, стр. 97), их легко дискредитировать. Таким образом, полученные данные удобнее использовать, чтобы продвигаться в расследовании или разве-

дать обстановку, а не в качестве доказательств в суде.

Вдобавок к вышеуказанным ограничениям, чтение мыслей также подпадает под действие статьи 18 (см. стр. 146).

Ячейка: Д2.

Связь с: эротомания.

Жаргонные названия: изнасилование в мозг, мозгочитатель, иллиитид

ЧУВСТВО ПРОСТРАНСТВА

Ваш мозг невероятно эффективно обрабатывает информацию о трёхмерном мире. Вы можете точно измерить расстояние на взгляд, способны мгновенно рассчитать сложный набор пулевых траекторий на месте преступления, на что у обычного криминалиста с его нитками или лазерами уйдёт несколько часов.

Вы можете в деталях представить, какие действия совершались на месте преступления, сопоставив положения сдвинутых объектов и другие приметы движения — капли крови, следы подошв.

Эта способность также улучшает ваш навык стрельбы. Потратив 2 пункта чувства пространства, вы на единицу увеличиваете свой модификатор урона стрелкового оружия на один бой. Поднять модификатор урона более, чем на единицу, или прибавить эту единицу к модификатору взрывных способностей нельзя.

Ячейка: Д6.

Связь с: контроль земли, телекинез, телепортация.

Корреляция с: ночное зрение.

Жаргонные термины: Панорамикс, лазерный мозг, вектор-детектор.



РЫБЬЯ ЖЕНА

«Готов?» — спросила Сиси.

Ломакс глубоко вдохнул и опустил напряжённые плечи, принимая максимально расслабленную и безобидную позу. Он не любил эту часть работы, но хорошо с ней справлялся. «Готов», — ответил он и мягко нажал на звонок.

Дверь открыла полная бледная женщина с невымытыми блондинистыми кудряшками, которые липли к плечам. Она в испуге отпрянула от них, как будто почувствовала, что люди в тёмной форме принесли недобрую весть.

«Маргарет Стэгг?» — спросил Ломакс.

Она кивнула. Маргарет была одета в розовую пижаму, верх и низ похожие, но из разных комплектов.

Ломакс торжественным движением показал свой значок. «Я детектив Ломакс, а это детектив Чу. Мы из Плюс-отряда уголовного розыска. Можно войти?»

Маргарет Стэгг всхлипывала, сидя на розовом с цветами диване. Ломакс протянул ей бумажный платочек. Сиси держалась позади, незаметно передвигаясь по комнате. Будто бы разглядывая коллекцию статуэток, она осматривала скромное бунгало в поисках лежащих на виду улик.

Ломакс похлопал вдову по плечу. «Не бойтесь рассказывать», — сказал он. Она не притворялась; шок и слёзы были настоящими.

«Майкл был хорошим человеком». Жена Рыбы прерывисто вздохнула. «Может, любил похвастать. Всем говорил «да», хотя стоило бы сказать «нет». Давал собой пользоваться. Но такого он не заслуживал».

Ломакс взял её руку в свои и сжал ровно настолько, насколько нужно. «Никто бы такого не заслуживал. Миссис Стэгг, наша работа — проследить, чтобы тот, кто сделал это, заплатился».



«Я говорила ему, что этим всё закончится», — сказала она, сморкаясь. «Но он не хотел — не мог — перестать».

«Перестать что?»

«Играть на деньги», — она всхлинула. «У Майкла сотни тысяч долларов были вложены в коллекцию комиксов. Мы собирались купить большой дом на острове. Но он подсел на игры, и все деньги ушли сквозь пальцы».

«Он был должен денег?»

«Майкл никогда не говорил мне, кому, но если у вас есть его мобильник, то это номер на второй кнопке».

Залы дома Джо Леона усеивали точки крысиного и тараканьего помёта, но обстановка всё же была роскошной. Бархатная обивка. Дубовая мебель. Стена плазменных панелей, по которым шли все спортивные каналы плюс спутниковые передачи. Леон был худой, дёрганный, далеко за 50, с платиновым Ролексом и пучком золотых цепей на шее. Он повёл в сторону детективов рукой с жёлтыми от никотина пальцами.

«Я впустил вас из чистой вежливости, а ещё потому, что вы до некоторой степени ввели меня в заблуждение», — сказал он. Над его верхней губой выступили крошечные капельки пота. «Я не собирался делиться с вами никакой информацией, хоть порочащей меня, хоть нет».

Ломакс выдал свою лучшую дружелюбную улыбку. «Джо, Джо, мы же из ПУР. Какое нам дело до приличных букмекеров?»

Его лицо ещё немного побледнело. «ПУР, говорите?» Кажется, он безрадостно угадывал, что за дикие суперсилы могут швырнуть ему в лицо копы, которых он так неосторожно впустил. «Тем не менее. У меня с моими клиентами конфиденциальность как на исповеди, так я им говорю».

«Симпатичные у тебя телики», — сказала Сесилия. «На сколько они все потянут? Пятьдесят тысяч? Шестьдесят?»

Джо явно не понравилось, к чему ведёт этот разговор.

Сесилия, завладев его вниманием, развела указательные пальцы на десять сантиметров. Голубая искра электрического разряда проскочила между подушечками её пальцев. Раздался хлопок и шипение.

«Ты не можешь...» — Джо отпрянул, дрожа.

«Я не собираюсь оставлять на вас волдыри, мистер Леон», — сказала Сиси. «Но знаете, какая ерунда с этими плазменными экранами? Если подать неправильное напряжение, экраны выгорают и починить их уже никак нельзя».

«Ты не посмеешь!..»

«Доказать будет трудно», — задумчиво проговорил Ломакс.

Глаза букмекера заматались среди множества экранов. Он опустил в своё бордовое кресло и обмяк. «Что вы хотите знать?»

Ломакс начал спрашивать.

«Сколько тебе был должен Стэгг?»

«Тысяч пятьдесят».

«И как это соотносится с порогом битья?»

«Эй, я миролюбивый человек!»

«А вот твои инвесторы наверняка нет. Думаешь, мы поленились расспросить о тебе, прежде чем пришли?»

Он нервно оттянул воротничок рубашки. «У Майка выдалась неудачная полоса, но он всё ещё был хорошим клиентом».

«Откуда тебе знать?»

«Говорил, что у него большие деньги на подходе. Что-то связанное с этой его наживкой для ботанов». Джо Леон засмеялся. «Майк Стэгг, герой-мутант. Главная суперсила — постоянно промахивается со ставками».

«Наживкой для ботанов?»

«Его серия комиксов».

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ

ПРАВДОПОДОБИЕ ПРОТИВ БАЛАНСА

Общие мутантные способности не были строго уравнены с точки зрения игрового баланса. Всё ради подтверждения идеи, что они происходят из генетических мутаций в правдоподобном мире с причинно-следственными связями. Реальный мир не отличается балансом: какие-то способности или устройства явно лучше, чем другие. Общие способности в «Блуже города мутантов» работают так же. Одни дают своим носителям ужасающую власть над людьми и предметами, тогда как другими никого не удастся впечатлить. Не все способности задумывались привлекательными и полезными для сыщиков. Если игроки тяготеют к одним способностям и избегают других, так тому и быть. Это тоже добавляет правдоподобия миру, отражая факт, что мутанты с определённым набором суперсил имеют больше шансов стать хорошими полицейскими, чем другие.

Такой примат реализма над игровым балансом — характерная черта «Блужа города мутантов». Другие миры на базе системы правил СЫЩИК могут уделять больше внимания балансу, чем правдоподобию, или выводить на первый план ещё какой-то элемент игрового дизайна в ущерб другим. Если вы хотите получить более традиционную ролевую игру с суперспособностями и отказаться от диаграммы Квэйда и предыстории ФСМ, возможно, придётся ослабить одни общие способности и усилить другие или назначить для них разную стоимость приобретения в зависимости от предполагаемой пользы для игрока.

Все приведённые ниже способности мутантов считаются общими.

Дальность: некоторые способности позволяют вам воздействовать на объекты на расстоянии. Если способность обладает дальностью, но какой именно, не указано, то расстояние зависит от вашего текущего запаса пунктов: 3 или меньше — 25 метров, 4–6–50 метров, 7 и более — 100 метров.

БРОНЯ

Вы можете усилием воли сделать свою кожу плотной, как шкура носорога. Как и у остальных людей, клетки вашей кожи содержат волокнистый белок кератин. Эта способность заставляет кератин набухать и твердеть по команде.

Броня защищает от кинетического импульса даже лучше, чем настоящая шкура носорога: от пуль, ударов тупыми предметами и кулаками, падений и сдавливания. За каждые три пункта брони, потраченные при активации способности, все порции урона указанной природы уменьшаются на единицу.

Вам нужно около минуты, чтобы активировать броню, и около десяти, чтобы вернуть кератин в нормальное состояние. Изменённая кожа безумно чешется. После десяти минут активации дискомфорт отвлекает вас настолько сильно, что все проверки общих способностей становятся сложнее на 1. Чесотка проходит через пять минут после деактивации брони.

Ячейка: А2.

Связь с: невосприимчивость к клинкам.

Жаргонные названия: носорог, панцирь, толстокожий.

ВЛАСТЬ НАД ВЕТРОМ

Вы можете менять скорость ветра усилием воли. Чтобы изменить текущую скорость ветра, пройдите проверку власти над ветром со сложностью 4 плюс количество шагов, которое отделяет начальное состояние от желаемого:

- ▶ штиль
- ▶ лёгкий ветер
- ▶ сильный ветер
- ▶ шквал
- ▶ шторм (наносит небольшие повреждения)
- ▶ сильный шторм (вырывает деревья, разрушает строения)
- ▶ буря (большие разрушения)
- ▶ ураган (часть строений полностью уничтожена)

Область вашего влияния — шар с диаметром, равным текущей дальности, и с вами в центре. Личная буря перемещается туда же, куда и вы.

Создав свой небольшой ураган, вы каждую минуту тратите 1 пункт из запаса, чтобы его поддерживать.

Когда ваш шторм или ураган только сформировался, каждый попавший в область действия (включая вас) должен пройти проверку атлетики со сложностью, равной результату проверки власти над ветром. Провалившие проверку теряют столько пунктов здоровья из-за летающих обломков, сколько им не хватило, чтобы её пройти.

Скорость движения в бою во время сильного шторма, бури и урагана сокращается вдвое (это касается и вас).

Вы также можете создать подобный шар, внутри которого ветер будет двигаться непредсказуемыми порывами, затрудняя атаки стрелковым оружием. Обученный стрелок может сделать поправку на сильный, но постоянный ветер. Пройдите проверку власти над ветром со сложностью 6; в случае успеха защита всех персонажей внутри шара повышается на 2.

Ячейка: А3.

Связь с: астма, управление птицами.

Корреляция с: ледяная стрела.

Жаргонные названия: буря, ветродуй, альбатрос.

ВЛАСТЬ НАД ВОДОЙ

Вы способны придавать воде форму, собирая её в связные, но всё ещё жидкие фигуры, и перемещать их. В том числе вы можете сделать следующее:

Действие	Сложность
Взорвать водяную трубу	4
Наполнить яму грунтовыми водами	4
Сохранить участок сухим во время дождя	4
Устроить на участке миниатюрный ливень	4
Замедлить подтопление местности	6
Заставить водоём выйти из берегов	4
Создать движущуюся водяную фигуру человека или животного	6

Создав из воды человекоподобную фигуру, вы можете послать её, как марсионетку, драться с вашими врагами. Используйте свою способность власть над водой вместо драки; модификатор урона жидкого кулака равен +0. Водяную куклу нельзя повредить обычным оружием, но она утратит способность двигаться, если температура опустится до 0° или ниже. Вы должны сохранять с ней прямой зрительный контакт и не можете заниматься ничем другим, кроме управления ею. Если вас ранят, связывают или принуждают совершить любое значительное действие, водяная фигура расплёскивается в лужу и утекает.

Ячейка: А5.

Связь с: плавание, водяная стрела.

Жаргонные названия: фонтан, мечта сантехника, синоптик.

ВЛАСТЬ НАД ЗЕМЛЁЙ

Вы способны привести в движение массу песка или земли и вызвать следующие явления:

Землетрясение: пройдя проверку со сложностью 4, вы можете устроить небольшое локализованное землетрясение. Толчки ощущаются внутри круга с центром в пределах дальности способности. Начальный диаметр круга — 3м. Если вы хотите расширить его, добавьте 1 к сложности проверки за каждый дополнительный метр. Область земле-

трясения должна в основном состоять из песка или земли; сотрясать скалы вам не под силу.

Дрожь земли достаточно сильна, чтобы разрушать здания, ронять и, возможно, разбивать незакреплённые предметы и сбивать людей с ног. Каждый попавший в зону действия (включая вас) обязан пройти проверку атлетики с такой же сложностью, как у проверки власти над землёй. Провалившие проверку падают с ног и получают урон с модификатором -2.

Песчаная буря: вы поднимаете в воздух свободный песок и камешки, формируя шарообразное облако диаметром в 1м за каждый вложенный пункт контроля над землёй. Вы можете передвигать центр песчаной бури в любую точку в пределах дальности способности. Облако песка вынуждает всех существ, попавших внутрь (кроме вас, на которого это не действует) присесть и закрыть глаза. Персонажи могут пройти проверку самообладания (сложность 6), чтобы остаться стоять с открытыми глазами, но стрелять или использовать атаки на расстоянии они всё равно не могут из-за плохой видимости, а сложность проверок других физических способностей повышается на 3.

Ячейка: Д6.

Связь с: магнетизм, чувство пространства.

Жаргонные названия: грязь, лопата, землекоп.

ВЛАСТЬ НАД ОГНЁМ

Вы можете управлять любым пламенем, возникшим в пределах дальности, и проделывать следующие вещи:

- ▶ Потушить огонь (сложность 1 за каждый кубометр пламени).
- ▶ Погасить выстрел потоком огня до того, как он попадёт в цель. Атакующий персонаж рассчитывает урон, который цель получит при падении; вы проходите проверку контроля огня со сложностью, равной этому потенциальному урону. В случае успеха выстрел не наносит никакого вреда.

- ▶ Раздуть огонь (сложность 1 за каждый добавленный кубометр пламени).
- ▶ Заставить пламя перекинуться с одного горючего предмета на другой (сложность 1 за каждый метр между ними).
- ▶ Сформировать из пламени связную фигуру (ведущий назначает сложность в зависимости от того, насколько замысловатую фигуру вы хотите изобразить: 2 — простой куб или пирамида; 8 — движущееся подобие человека). Создав из огня антропоморфную фигуру, вы можете направить её сражаться со своими врагами, как марионетку. Используйте свой рейтинг власти над огнём в качестве её рейтинга драки; пламенный кулак наносит урон с модификатором +2. Огненную куклу нельзя повредить обычным оружием, но можно — веществами, гасящими огонь, или если другой носитель власти над огнём использует свою способность против вас. Управляя куклой, вы должны видеть её и не можете отвлекаться на другие действия. Если вас ранят, связывают или принуждают к другим действиям, ваша огненная марионетка перестаёт двигаться и распадается на языки пламени.

Ячейка: Г3.

Связь с: восприимчивость к трансу, невосприимчивость к ядам (проглатывание).

Корреляция с: распыление кинетики.

Жаргонные названия: факел, файершоу, волшебник пятого уровня.

ВЛАСТЬ НАД РАСТЕНИЯМИ

Вы способны вызвать у всех растений на определённом участке бурный рост и подвижность, что позволит им схватить и обездвижить одну или несколько целей. Выберите любую точку в пределах дальности в качестве центра участка; способность действует на все растения в круге с диаметром 1м за каждый пункт вашего запаса власти над растениями (до того, как вы потратите пункты на проверку или увеличение числа пойманных). Обозначьте количество целей, которых

вы желаете поймать, добавляя по 1 пункту за каждую цель после первой.

Если вам удалось превзойти защиту цели, она обездвижена. Если жертва решила сопротивляться, то следующий раунд она потратит на выпутывание из цепкой зелёной массы. Чтобы выбраться, нужно пройти проверку атлетики, силы или любой способности-выстрела со сложностью 4. Вы можете повысить эту сложность для всех захваченных разом на X, потратив X дополнительных пунктов власти над растениями.

Очевидно, эта способность бесполезна в местах, где почти ничего не растёт, например, на большинстве городских улиц.

Ячейка: Г0.

Связь с: связь с растениями.

Жаргонные названия: садовод, плющ, бешеный салат.

ВЛАСТЬ НАД СВЕТОМ

Вы можете уменьшать и увеличивать светимость любых источников света в пределах дальности. Для этого пройдите проверку; её сложность равняется 2 плюс количество шагов между состояниями вверх или вниз по списку:

- ▶ света нет;
- ▶ свеча;
- ▶ лампа накаливания меньше 100 Вт или стеклянная галогенная;
- ▶ лампа накаливания больше 100 Вт или кварцевая галогенная;
- ▶ флюоресцентная или диодная лампа;
- ▶ дуговая лампа;
- ▶ натриевая лампа;
- ▶ солнечный свет.

Чтобы погрузить во тьму участок, освещённый стеклянными галогенными лампами, придётся пройти проверку со сложностью 4: базовая 2 и 2 шага от «стеклянная галогенная» до «света нет».

Вы не можете притушить солнце или любой другой крупный или удалённый источник света, но можете локально ослабить их свет внутри сферы с центром в любой точке в пределах дальности. Диаметр сферы — 1м за каждый пункт контроля света у вас в запасе.

Ячейка: Г5.

Связь с: невидимость, выстрел светом, рентгеновское зрение.

Жаргонные названия: выключатель, диммер, темнить.

ВНУШИТЬ АГРЕССИЮ

Вы способны послать сигнал прямо в лимбическую систему чужого мозга, побуждая человека немедленно атаковать одного из находящихся перед глазами людей. Целью становится тот, кто представляет наибольшую угрозу по мнению самого человека. Если таких людей несколько, он атакует ближайшего. Хотя способность не позволяет вам выбрать, кого атакует объект, всегда можно попытаться подстроить ситуацию так, чтобы получить желаемый результат.

Чтобы использовать способность, пройдите проверку со сложностью 4. В случае успеха объект может пройти проверку самообладания, используя ваш результат в качестве сложности. Если проверка пройдена, воздействие не даёт никакого эффекта. В редких случаях, когда объект не чувствует никакой угрозы от окружающих его людей, ведущий может дать ему преимущество к проверке самообладания.

Такая сила пугающе легко позволяет оборачивать людей против любимых и родных. В глубине самых прочных и искренних душевных уз всегда есть скрытые страхи и обиды, которые эта способность безжалостно использует.

В момент, когда вы внушаете агрессию, ваши глаза ненадолго, но явно краснеют, как будто они закрыты матовыми контактными линзами. Затем красными становятся глаза человека, на которого вам удалось воздействовать; такими они остаются всё время, пока воздействие длится.

Эффект сохраняется в течение 3 раундов боя. Чтобы продлить его действие, вложите 1 пункт из запаса способности за каждый дополнительный раунд.

Юридические аспекты: людей, совершивших нападение или убийство под действием способности внушить агрессию, оправдывают в суде, если им удастся дока-

зять факт воздействия. Однако такова природа судебной системы, что участники нескольких резонансных дел были осуждены несмотря на наличие доказательств.

Ячейка: В0.

Связь с: внушить страх.

Корреляция с: вызвать расстройство личности.

Жаргонные названия: матадор, тореро, яблоко раздора.

ВНУШИТЬ СТРАХ

Вы способны послать сигнал в глубины лимбической системы чужого мозга, заставив человека в ужасе бежать с места действия.

Чтобы использовать способность, пройдите проверку со сложностью 4. В случае успеха объект может пройти проверку самообладания, используя ваш результат в качестве сложности. Если проверка пройдена, воздействие не даёт никакого эффекта. При провале объект должен бежать с места действия как можно быстрее, используя все подходящие средства передвижения. Побег длится не менее 10 минут. Когда объект начинает бежать, вы можете увеличить это время, вложив по 1 пункту из запаса за каждые 5 дополнительных минут.

Даже прекратив убегать, объект совершенно не желает возвращаться на то место, где он пережил ужас. Чтобы сделать это, ему придётся пройти проверку самообладания со сложностью 4. Но даже вернувшись, он будет чувствовать себя очень неуютно. Лишь спустя время это ощущение ослабнет и пропадёт — понадобятся недели, месяцы или даже годы, в зависимости от того, насколько часто он туда приходит. Например, если вы изгоните человека из его собственного дома, он оправится гораздо быстрее, чем в месте, где он бывает относительно редко.

Внешне использование способности внушить страх похоже на проявление способности внушить агрессию (см. выше), только цвет глаз ярко-жёлтый.

Ячейка: В0.

Связь с: внушить агрессию, паническое расстройство.

Жаргонные названия: ужастик, кошмарик, страшила.

ВОДЯНАЯ СТРЕЛА

Вы способны выпускать из кончиков пальцев струю воды под высоким давлением. Это способность-выстрел, см. врезку на стр. 50.

Попадая в противника, поток воды отбрасывает его назад на 1м за каждый пункт разницы между результатом вашей проверки и его защитой. Если при этом он врывается в твёрдое препятствие вроде стены, то теряет ещё 2 пункта здоровья.

С водяной стрелой можно справиться при помощи распыления кинетики.

Ячейка: А5.

Связь с: власть над водой.

Жаргонные названия: водомёт, брызгалка, поливалка.

ВЫЗВАТЬ РАССТРОЙСТВО ЛИЧНОСТИ

Вы искажаете электронные сигналы в чужом мозгу, так что он начинает являть симптомы расстройства личности. Вы можете вызывать признаки второй стадии таких дефектов, как аутизм, депрессия, диссоциация, кризис самоконтроля, комплекс мессии, паническое расстройство, синдром дефицита внимания и шизофрения. Или вызвать следующие заболевания:

Амнезия: жертва не в состоянии вспомнить подробности о себе или своём прошлом, хотя сохраняет основные знания о мире.

Клептомания: жертву мучает навязчивая потребность красть вещи. При этом она жаждет испытать и нервную дрожь непойманного преступника, и ужас, приковывающий к месту, когда её ловят.

Патологический лжец: израненная самооценка заставляет человека постоянно лгать в попытке показаться более значительным, чем он есть на самом деле.

Параноя: жертва начинает думать, что за ней постоянно следят невидимые враги, и любой встреченный человек может быть у них на службе.

Социопатия: жертва теряет способность испытывать муки совести и достигает своих целей любыми средствами, а также может делать опасные и жестокие вещи просто ради извращённого удовольствия.

С разрешения ведущего вы можете добавить в игру новые варианты расстройств. Чтобы использовать способность, пройдите проверку со сложностью 4. В случае успеха объект может пройти проверку самообладания, используя ваш результат в качестве сложности. Если проверка пройдена, воздействие не даёт никакого эффекта.

Навязанное расстройство личности владеет человеком в течение 3 часов. В момент, когда вы используете способность, можно увеличить этот срок, потратив 1 пункт из запаса за каждые дополнительные 3 часа.

Когда вы пользуетесь этой способностью, в ваших глазах можно увидеть крутящиеся спирали серого цвета, как в центре урагана. Они сохраняют такой вид всё время, пока способность действует.

Юридические аспекты: ответчик может защититься от обвинения в суде, доказав, что попал под действие этой способности. Она дала новую жизнь выражению «временное помешательство». Присяжные, которые в принципе не склонны доверять даже твёрдым доказательствам психического нездоровья преступника, время от времени всё же сажают за решётку таких обвиняемых.

Ячейка: ДО.

Связь с: контроль чужих эндорфинов.

Корреляция с: внушить агрессию, шизофрения.

Жаргонные названия: мозгоклюй, доктор Калигари, психотроп.

ВЫСТРЕЛ СВЕТОМ

Вы умеете испускать луч слепящего белого света из ладоней. Это способность типа выстрел (см. врезку на стр. 50).

Выстрел светом наносит несколько меньше урона, чем другие виды выстрелов. Базовый модификатор урона

составляет -1, затем к нему добавляются дополнительные пункты из запаса.

Жертвы выстрела светом проходят проверку здоровья со сложностью 4 после каждого попадания по ним. Провалившие проверку немедленно получают частичную слепоту, что означает +3 к сложности всех проверок, требующих ясного зрения (по мнению ведущего). Эффект действует до конца следующего раунда. Штрафы от многократного попадания выстрела светом не складываются.

Ячейка: Г5.

Связь с: власть над светом.

Корреляция с: распыление кинетики.

Жаргонные названия: светляк, маяк, вспышка.

ВЫЯВЛЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Вы видите лёгкий светящийся ореол вокруг людей, которых атакуют психической суперсилой (имеются в виду способности, воздействия которых можно избежать, успешно пройдя проверку самообладания). От ореола к агрессору тянется «поводок»; если мутант в поле вашего зрения, то вы ясно видите, что он соединён с жертвой.

Чтобы пользоваться этой способностью, её необходимо сознательно активировать.

Если источник воздействия — не ключевая улика для данного расследования, пройдите проверку (сложность 4), чтобы увидеть подозрительную ауру. Если рейтинг способности воздействующего превышает 8 (вне зависимости от запаса), сложность проверки равна 5.

Если улика ключевая, используйте выявление влияния как исследовательскую способность. Достаточно активировать её, чтобы узнать нужное.

Ячейка: Е3.

Связь с: подавление влияния, телепатия.

Жаргонные названия: сияние/сиятельство.

СПОСОБНОСТИ-ВЫСТРЕЛЫ

Существует группа мутантных способностей, которые называются выстрелами. Они работают по одному принципу, различаясь в деталях, приведённых в их описаниях.

Выстрел — это атакующая на расстоянии сила. Без помощи оружия вы генерируете внутри себя и направляете в противника поток энергии или материи.

Определите модификатор урона: для начала, выберите цель в пределах досягаемости. Базовый урон равен 0, как у лёгкого огнестрельного оружия. Чтобы поднять урон, вложите в атаку пункты из запаса способности (3 пункта на каждую единицу урона). Вы максимум, который вы можете добавить к урону, — +6, это обойдётся вам в 18 пунктов запаса. Пункты тратятся в момент, когда вы определяете значение модификатора, до прохождения проверки попадания в цель. Если вы атаковали выстрелом персонажа игрока, возможное значение урона не раскрывается этому игроку. Единственные персонажи кроме вас, которые знают, сколько урона может нанести удачный выстрел, — это обладатели активированной способности расчёт угрозы (см. стр. 70).

Вложите пункты и бросьте кубик: вы бросаете кубик, и как в случае любой проверки, можете добавить любое количество пунктов из запаса выстрела (не стрельбы). Это проверка против защиты цели. Запомните результат. Значение держится в секрете, если только не действует дополнительное правило: раскрыть сложность (см. стр. 105).

Урон: если вам удалось попасть, бросьте кубик и прибавьте к результату модификатор урона. Так вы получите значение урона, который ожидает противника, если только тот не сумеет увернуться от атаки.

Уворот: потенциальный урон остаётся скрыт от цели, если только она не обладает способностью расчёт угрозы. Чтобы увернуться, нужно пройти проверку атлетики. Её сложность равна значению, которое вы получили при прохождении проверки своей способности-выстрела. Если проверка атлетики пройдена, цель не получает никакого урона. Все пункты, вложенные вами в увеличение урона и шансов на попадание, сгорают. Уворот — инстинктивное действие, которое ваши противники всегда совершают, подвергшись атаке-выстрелу. Действие на это не тратится. Количество уворотов в раунд не ограничено, это реакция на каждую атаку выстрелом.

Попытки увернуться описываются по-разному: цель может просто прыгнуть в сторону, а может нырнуть за колонну, поднять с земли какой-то предмет и закрыться им, как щитом, или даже использовать одну из своих способностей, чтобы в сиянии разноцветных спецэффектов оказаться невредимой. Ведущий может сказать, что некоторые действия не помогут против выстрелов определённой природы. Однако пройдя проверку атлетики, вы избегаете урона, даже если неправильно описали своё поведение. Ведущий просто предлагает альтернативное, более

правдоподобное описание того, как вам это удалось. Любой персонаж или существо с положительным рейтингом атлетики может попробовать увернуться. Если для персонажа игрока это будет результатом долгих занятий боевыми искусствами, то собака просто инстинктивно отпрыгивает от удара.

Карла атакует Гранта ударным лучом. Его рейтинг атлетики 10, значит, защита равна 4. Карла проходит проверку ударного луча со сложностью, равной этому значению. Её запас сейчас составляет 13 пунктов. Сначала она решает, стоит ли увеличивать модификатор урона или оставить его равным 0. Она вкладывает 6 пунктов и получает модификатор +2 (по 3 пункта ударного луча за каждую единицу модификатора). Запас пунктов ударного луча сокращается с 13 до 7.

Затем Карла проходит проверку попадания в цель. Она вкладывает 1 пункт, чтобы увеличить результат броска на 1. Запас сокращается до 6. Карла получает 3, итого 4, чего как раз достаточно, чтобы преодолеть защиту Гранта. Атака достигает цели. Определяя урон, Карла получает 6 и ещё +2 за вложенные пункты способности. Грант получит 8 пунктов урона, если не сумеет увернуться. Но он не в курсе этого значения и может ожидать любого модификатора от 0 до +6.

Грант решает уворачиваться и проходит проверку атлетики. Чтобы преуспеть, ему надо набрать не меньше, чем Карла получила, когда проходила свою проверку ударного луча, то есть 4. У него в запасе осталось лишь 5 пунктов атлетики, но в надежде избежать атаки Грант тратит 3 из них на уворот. Он получает 1 на кубике, итого 4 — как раз хватило, чтобы спастись.

Далее в этом же бою Карла опять стреляет в Гранта. Теперь, когда его запас атлетики истощился, она решает, что для ударного луча настало самое время. Желая сберечь последние несколько пунктов в запасе, она идёт на риск и ничего не добавляет к броску. Ей везёт, и выпадает 6. По секрету она решила вложить все оставшиеся пункты в урон и получить +2. Это преимущество добавляется к выпавшему на кубике результату 4, и потенциальный урон составляет 6.

Гранту нужно получить 6 или больше при проверке атлетики, чтобы успешно увернуться от выстрела. Он тратит на неё свои последние 2 пункта из запаса, но получает на кубике 2, итого 4 — не хватает! Он не сумел увернуться, получил 6 пунктов урона и теперь серьёзно ранен (а если бы Карла решила выстрелить в него из тяжёлого огнестрельного оружия, то был бы просто ранен).

В типичном для «Блюза города мутантов» суровом приключении героям нельзя пользоваться атлетикой, чтобы уклоняться от пуль, стрел и других снарядов, которые выпускаются в цель при помощи стрельбы. Однако в более традиционной супергеройской вселенной это может быть допустимо. В других жанрах такие трюки тоже могут быть уместны, например, на игре в стиле бульварных романов.

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ

Эта способность типа выстрел (см. врезку на стр. 50) разрушает предметы на молекулярном уровне.

Вдобавок к боевому использованию с её помощью можно разрушать неживую материю. Для этого пройдите проверку со сложностью 1 за каждые 5кг вещества, которое вы хотите распылить. Можно воздействовать на что угодно в пределах своей дальности.

Дезинтегрированная материя рассыпается тончайшей пылью.

Даже начинающий криминалист может опознать рану, нанесённую дезинтеграцией: участки плоти как будто иссечены острым скальпелем, но форма раневой поверхности криволинейная и странная, не характерная для резаных ран.

Все сосуды, повреждённые дезинтеграцией, тут же запаиваются, так что истечь кровью из такой раны невозможно.

Ячейка: B3.

Связь с: трансмутация.

Корреляция с: исцеление, испускание радиации.

Жаргонные названия: пыльник, разнять, развоплотить.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ

Вы вооружены когтями либо костяными шипами. Если ваш выбор — шипы, они могут расти из костяшек пальцев, предплечий, локтей или лба.

Пользуясь естественным оружием в драке, вы получаете +2 к урону.

Потратив 2 пункта естественного оружия, вы можете втянуть его в тело или выпустить обратно.

Ячейка: B5.

Связь с: *артрум*.

Корреляция с: обонятельный центр.

Жаргонные названия: когти, шипы, ца-рапки.

ЖАБРЫ

Вы способны дышать под водой благодаря двум цепочкам жабр, открытых по бокам шеи. Потратив 2 пункта из запаса, вы можете заставить их закрыться,

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ-ВЫСТРЕЛЫ

Система правил сбалансирована так, чтобы при высоком рейтинге способности-выстрелы были опасней, чем тяжёлое огнестрельное оружие. Большинству из тех, кто тестировал игру, это показалось правильным, но некоторые желали более впечатляющего эффекта. Если на ваш вкус способности-выстрелы слабоваты, можно ввести одну или даже обе поправки:

Уменьшите количество пунктов, необходимое для получения дополнительного пункта урона, с 3 до 2.

Увеличьте максимальное значение преимуществ к урону до +8.

Если игроки высказывают такое желание, вы можете сделать это даже задним числом.

так что шея будет выглядеть нормально. Только тщательный медицинский осмотр позволяет их обнаружить. Снова привести жабры в рабочее состояние стоит те же 2 пункта.

В грязных водоёмах вам может не хватать кислорода для дыхания; пройдите проверку жабр (сложность 4), чтобы нормально действовать в обеднённой кислородом воде.

Ячейка: A4.

Связь с: плавание.

Корреляция с: к ядам (на вдохе), сонар.

Жаргонные названия: рыба, ихтиандр, глубоководный.

ЗВУКОВОЙ УДАР

Эта способность-выстрел (см. врезку на стр. 50) даёт вам возможность издавать высокочастотный визг, который зарождается на уровне диафрагмы и выходит через рот. Ультразвуковые волны ранят вашу жертву, разрушая мягкие ткани и внутренние органы.

Звуковые удары наносят и сопутствующий ущерб. Если вам удаётся ранить оппонента, каждый в пределах X метров от него (где X — ваш текущий запас звукового удара) также теряет 1 пункт

здоровья. Вы невосприимчивы к собственному ультразвуку, но не к голосам других мутантов.

Ячейка: Б5.

Связь с: сонар.

Жаргонные названия: сирена, какофония, баньши.

ИГЛЫ

Ваши спина, плечи и предплечья покрыты десятками длинных колющих игл, похожих на иглы дикобраза. Модификатор урона в драке составляет +1. Если противник нападает на вас врукопашную и результат его проверки равен вашей защите, он тоже получает урон — значение на кубике и ваш модификатор +1.

Потратив 2 пункта из запаса, вы можете втянуть или выпустить иглы обратно.

Ячейка: А1.

Связь с: невосприимчивость к клинкам.

Жаргонные названия: дикобраз, акупунктура, ёжик.

ИДЕАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Вы демонстрируете поразительную память на события и визуальные детали. Вы можете слово в слово пересказать содержание тысячестраничного документа, проглядев его за несколько секунд.

Каждый раз, когда вы как игрок неверно вспоминаете прошедшие события игры, ведущий тут же вас правляет. Ваш персонаж никогда бы не совершил такую ошибку. Каждая поправка отнимает 1 пункт от вашего запаса идеальной памяти. Если запас истощился, ведущий оставляет вас с неверным воспоминанием.

Вы можете задним числом получать улики с прошедших сцен, ещё раз их вспомнив и обдумав. Это стоит 1 пункт идеальной памяти вне зависимости от того, содержит ли сцена несобранные улики. Это должны быть такие улики, которые можно найти с помощью логики и которые не требуют физически возвращаться на место и проводить дополнительные исследования.

Вы не можете узнать, что было в коробке, если не открывали её. Однако, припомнив маркировку на её поверхности, вы можете задним числом применить искусствоведение и опознать содержимое как произведение 16 века в стиле Бенвенуто Челлини. Оставаясь в этих рамках, вы можете даже тратить пункты задним числом. Этот эффект будет полезным только в игре по классическим правилам СЫЩИК, где для получения улики надо заглянуть в правильное место и потратить пункты. В играх с дополнительным правилом: без трат (см. стр. 104) этот приём бесполезен.

Ячейка: Д3.

Связь с: мегаломания, рацио.

Жаргонные названия: эйдетик, фотограф, мнемоник.

ИДТИ ПО СЛЕДУ

Если вам дадут образец запаха животного существа, а потом отведут в место, где оно недавно побывало, вы сумеете выследить его и найти. Ваше чувство следа острее, чем у гончей собаки. Даже если беглец перешёл реку или замаскировал свой запах духами, вы всё равно его найдёте.

Когда местоположение объекта даёт команде ключевую улику, вы автоматически его находите. В остальных случаях для этого нужно потратить пункты. Стоимость зависит от того, сколько времени назад разыскиваемый побывал в месте, откуда вы берёте его след (на пересечении двух промежутков выберите более короткий):

Промежуток времени	Сложность
15 минут	1
1 час	2
3 часа	3
6 часов	4
9 часов	5
12 часов	6
1 день	7
2 дня	8
3 дня	9
1 неделя	10

Хотя вы гарантированно приходите в нужное место после траты пунктов, на пути вам могут встретиться всевозможные препятствия — от волков до волчьих ям.

Приведённая выше стоимость относится к почти нетронутой природной среде. Если вы берёте след в городе, пройти по нему стоит в 2 раза дороже.

Ячейка: В6.

Связь с: обонятельный центр, природное чутьё.

Жаргонные названия: гончая, следопыт.

ИЗЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Прикоснувшись к больному, вы можете излечить его от любой инфекции. Психические расстройства, причиной которых является болезнь тела, также поддаются вашему воздействию, а вот дефекты личности вроде социопатии — нет.

Ведущий определяет сложность проверки в зависимости от тяжести заболевания, принимая следующую таблицу за образец:

Болезнь	Сложность
Простуда	2
Грипп, свинка, ветрянка	3
Яд из жала (см. стр. 84)	4
Пневмония	4
Диабет	5
Болезнь Альцгеймера	6
Эбола	6
Рак, ранняя стадия	5
Рак, средняя стадия	6
Рак, неоперабельный	8

Единственное инфекционное заболевание, на которое не действует эта способность, — СВСП, см. стр. 94.

Дефекты, свойственные мутантам, нельзя вылечить напрямую, но можно тратить пункты излечения болезней, чтобы облегчить пациентам реабилитацию. Способность не работает в случае врождённых пороков.

Ранения и ущерб здоровью, который уже нанесла болезнь (например, сердечный приступ или инсульт) также не лечатся этой силой. С её помощью нельзя изменить строение тела, поэто-

му невозможно вылечить хроническое ожирение. Некоторые токсины обезвреживаются излечением болезней, другие — исцелением.

Между двумя проверками излечения болезней должно пройти как минимум количество часов, равное сложности предыдущей проверки.

Ячейка: П1.

Связь с: переносчик СВСП, посев патогена.

Жаргонные названия: святоша, лекарь.

ИЛЛЮЗИЯ

Взяв под контроль сенсорную систему человека (особенно её зрительную часть), вы вынуждаете его видеть несуществующие объекты или существ. Это стоит 3 пункта иллюзии за каждого человека, которому вы их показываете.

Жертвы могут пройти проверку самообладания, чтобы отличить иллюзию от реальности. В таком случае они продолжают воспринимать её, но знают, что на их чувства кто-то воздействовал. Сложность проверки зависит от того, насколько причудлива иллюзия:

Иллюзия	Сложность
Неподвижный предмет	9
Механизм с движущимися частями	8
Животное	7
Человек	6
Знакомое жертве животное (например, питомец)	5
Знакомый жертве человек	4
Целая область выглядит по-другому	3
Сложный набор звуков (например, песня)	2
Фантастическое животное или невероятный пейзаж	1

Когда иллюзия состоит из нескольких элементов, сложность рассчитывается по тому из них, который проще всего распознать.

Если вы создаёте иллюзию, в которой семейный питомец (сложность 5) включает носом кассетный магнитофон (сложность 8), из которого раздаётся последний хит Arcade Fire (сложность 2), то итоговая сложность будет равна наименьшей из них, то есть 2.

Если ваш объект не вышел за пределы дальности способности, вы можете продлить и развить успешную иллюзию: заставить воображаемых персонажей произносить слова, существ — двигаться и так далее.

Жертвы пугающих иллюзий ведут себя, как загипнотизированные; насколько ужасным бы ни было ваше творение, оно не заставит их сбежать. Для лучшего понимания этого явления обратитесь к научной статье «*Quasi-Hypnogogic State Variance Between Mutant Mental Abilities As Correlated To Neurotransmitter Activity*», Dr. Aaron N. Rosenblum, *Journal Of Anamorphological Neurology Studies*, 12 (1): 112–124.¹

Даже если жертва искренне поверила в иллюзию, где ей причиняют вред, в реальности она не получает никакого урона. Персонажам, склонным к сердечным приступам или паническим атакам, может понадобиться пройти проверку здоровья или самообладания соответственно, чтобы убедиться, что с ними ничего не случилось.

Ячейка: Д5.

Связь с: множественное расстройство личности.

Жаргонные названия: чародей, мираж, фокусник.

¹ «Особенности квазигипнагогических состояний, вызванных ментальным воздействием мутантов, и их связь с активностью нейромедиаторов», д-р Аарон Н. Розенблум, Журнал анаморфологических неврологических исследований, 12 (1): 112–124.

ИММУНИТЕТ К БОЛЕЗНЯМ

Проходя проверку здоровья при соприкосновении с инфекцией или при её воздействии на организм, вы можете потратить пункт иммунитета к болезням и добавить 3 к результату броска. Ваш иммунитет работает и против СВСП.

Иммунитет к болезням не помогает бороться с теми из них, которые вызваны неблагоприятной окружающей средой. Впервые проявившись, эта сила исцелила все ваши врождённые и наследствен-

ные болезни. Однако она не защищает вас от дефектов, которые сопутствуют способностям мутантов.

Ячейка: Г1.

Связь с: переносчик СВСП.

Корреляция с: клыки, нечувствительность к боли.

Жаргонные названия: тифозный Стэн, чумной док.

ИСПУСКАНИЕ РАДИАЦИИ

Вы можете облучить цель мощным пучком радиации. Это способность типа выстрел, см. врезку на стр. 50.

Когда вы используете эту силу, каждый в радиусе X метров от вас (где X — ваш текущий запас испускания радиации) должен пройти проверку здоровья и в случае провала получить 1 пункт урона от радиации. В том числе и вы сами, если только вы не обладаете ещё и невосприимчивостью к радиации.

В конце каждой сцены или боя, во время которых вы активировали свою способность, все получившие от неё урон проходят проверку здоровья со сложностью, равной количеству пунктов здоровья, которое они из-за вас потеряли. Опять же, в том числе и вы сами, если только у вас нет невосприимчивости к радиации. Провалившие проверку заболевают лучевой болезнью. Каждые 24 часа они теряют пункты здоровья, число которых удваивается от раза к разу: 1 пункт в первый день, 2 во второй, затем 4, 8 и так далее. Удвоение продолжается до тех пор, пока персонажа не вылечат (сработает только способность излечение болезней), или значение его здоровья опустится до -12 и он умрёт.

Юридические аспекты: испускание радиации — способность из статьи 18 (см. стр. 146); её носители строго ограничены законом. Если ваш персонаж обладает этой опасной и внушающей страх силой, вам придётся убедить ведущего, что героя вообще приняли работать в ПУР. Если вас хоть раз поймают за её использованием, что в служебное, что в личное время, с огром-

ной вероятностью это будет конец вашей карьеры, и персонажа придётся отправить на пенсию.

Ячейка: В3.

Связь с: невосприимчивость к радиации, самоподрыв.

Корреляция с: трансмутация.

Жаргонные названия: миллирад, Чернобыль, излучатель.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Вы можете лечить ранения и травмы (но не болезни и не генетические дефекты) возложением рук — контакт с кожей необходим. Потратьте X пунктов исцеления в обмен на X пунктов здоровья для любого живого существа. Итоговый запас здоровья не может превышать его рейтинг.

Пройдя проверку исцеления, вы можете воскресить недавно умершего. Сложность проверки зависит от времени, прошедшего с момента смерти:

Время	Сложность
0–5 минут	6
6–15 минут	8
16–59 минут	10
1–2 часа	12
3–6 часов	16

По прошествии 6 часов воскрешение невозможно.

Вы способны лечить и собственные раны, но если у вас также есть регенерация, то её использование будет гораздо более эффективным.

Некоторые отравления лечатся исцелением, другие — излечением болезней.

Ячейка: Б3.

Связь с: комплекс мессии.

Корреляция с: трансмутация.

Жаргонные названия: аптечка, хилер, доктор.

КИСЛОТНАЯ КОЖА

Поры на ваших ладонях выделяют сильную кислоту, с помощью которой можно растворить небольшой предмет или хотя бы сделать его непригодным для использования. Чтобы разрушить или испортить предмет, пройдите про-

верку кислотной кожи. Сложность проверки определяет ведущий, используя для примера таблицу:

Предмет	Сложность
Документ	2
Мобильный телефон, наладонник	4
Дверной замок	4
Килограмм нелегальных наркотиков	4
Наручные часы	4
Ноутбук или ПК	5
Пистолет	6
Чемодан денег	6
Бриллиант	10

Если вы, выделяя кислоту, коснётесь голой кожи другого человека, он лишится 1 пункта здоровья. Используя кислоту в драке, вы добавляете 1 к урону за каждые 2 вложенных пункта. На одну атаку можно потратить не более 20 пунктов кислотной кожи. В отличие от атаки выстрелом, увернуться от такого удара нельзя.

Ячейка: Б1.

Связь с: вкусоанализ, кислотный плевков.

Корреляция с: невосприимчивость к клинкам.

Жаргонные названия: уксусник, волдырь, крапива.

КИСЛОТНЫЙ ПЛЕВОК

Вы плюёте в противников сгустками концентрированной кислоты, нанося урон на расстоянии. Пройдите проверку кислотного плевка со сложностью, равной защите цели. В случае попадания цель теряет 5 пунктов здоровья сразу же, 2 пункта в следующем раунде и 1 в раунде после того. Каждая успешная атака стоит вам 1 пункт из запаса. Плевать можно в любого в пределах X метров, где X — значение вашего запаса.

Кислота, которую вырабатывают обладатели этой способности, химически отлична от той, что у носителей кислотной кожи, и не может растворить заметное количество неживой материи.

Ячейка: Б1.

Связь с: кислотная кожа.

Жаргонные названия: чужой, спрей, злой верблюд.

КЛЫКИ

Ваш верхние клыки имеют длину от 5 до 7,5 см, они острые и пустые внутри. Вы можете пользоваться ими в драке с модификатором урона 0.

Если одновременно вы владеете способностью яд (укус), то можете отравлять противников, вонзая в них зубы.

Если у вас к тому же есть дефект дефицит плазмы, то при укусе вы получаете возможность высасывать из жертвы плазму.

Удачная атака клыками считается прикосновением, которое необходимо для использования поглощения.

Не нужно проходить проверку, чтобы укусить управляемого вами или просто согласного человека.

Вы можете потратить 1 пункт из запаса клыков, чтобы втянуть их и сделать похожими на нормальные зубы. Вернуть клыки наружу также будет стоить 1 пункт из запаса.

Ячейка: B1.

Связь с: *дефицит плазмы*, поглощение.

Корреляция с: иммунитет к болезням, яд (укус).

Жаргонные названия: упырь, кусака, Дракула.

КОНТРОЛЬ ГРАВИТАЦИИ

Вы способны увеличить силу тяготения в некоторой области. Её центр — любая точка в пределах дальности, диаметр — не больше текущего значения запаса в метрах. На активацию способности можно потратить 2 или 4 пункта. Если вы выбрали 2, это уменьшает в 2 раза радиус передвижения всех персонажей внутри области. Если 4, то каждый, кто желает сдвинуться с места, должен пройти проверку атлетики со сложностью, равной вашему рейтингу контроля гравитации. В бою это отнимает все их силы и внимание, лишая возможности совершить атаки в текущем раунде. Гравитационное поле действует количество раундов, равное ва-

шему рейтингу, либо до тех пор, пока вы его не снимете.

Также вы можете уменьшить тяготение, действующее на объект, так что он оторвётся от земли и устремится вверх, как гелиевый шарик. Подъём длится количество минут, равное числу пунктов контроля гравитации, которое вы вложили. Затем столько же времени он медленно опускается вниз, как шарик, из которого вышла часть гелия, и невредимым приземляется на ближайшую горизонтальную поверхность. В подвешенном состоянии объект может сдуть ветром, так что он опустится не там, откуда взлетел. Даже тихий ветерок способен унести его довольно далеко. Масса объекта ограничена значением вашего запаса (до того, как вы потратите пункты на активацию способности):

Запас	Максимальная масса, кг
1	1
2	2
3	4
4	8
5	16
6	32
7	64
8	128
9	256
10+	512

Люди и животные могут без труда (то есть без проверки) выскользнуть из антигравитационного пузыря, не успев подняться и на пару десятков сантиметров. Трюк сработает только в отношении живых существ, которые не хотят или не могут сопротивляться.

Ячейка: E4.

Связь с: распыление высоких энергий.

Жаргонные названия: пресс, гелий, планетарий.

КОНТРОЛЬ СОБСТВЕННЫХ ЭНДОРФИНОВ

Вы можете усилием воли запустить у себя в мозгу производство эндорфинов и вызвать бурный приток удовольствия, смыслющий как физическую боль,

так и эмоциональную травму. Чтобы активировать способность, потратьте X пунктов контроля собственных эндорфинов и получите X пунктов здоровья и X самообладания на 5 минут. По прошествии 5 минут вы теряете X здоровья и X самообладания. Действие можно продлить, вложив 1 пункт контроля собственных эндорфинов за каждые 3 дополнительные минуты.

Ячейка: Д1.

Связь с: склонность к привыканию, нечувствительность к боли.

Жаргонные названия: заводной, блаженный, самоиндукция.

КОНТРОЛЬ ЧУЖИХ ЭНДОРФИНОВ

Вы можете вызвать выброс эндорфинов в мозг другого человека, находящегося в пределах дальности. При этом он переживает мощный прилив физического удовольствия, перестаёт чувствовать боль и становится более склонным к риску и смелым поступкам.

Чтобы воздействовать на выбранного человека, пройдите проверку контроля чужих эндорфинов со сложностью 3. Если его запас здоровья 8 или больше, сложность равна 4.

В случае успеха вы можете потратить X пунктов из запаса способности. Объект получает X пунктов здоровья и X пунктов самообладания. Эффект длится 5 минут, затем объект теряет X пунктов здоровья и X пунктов самообладания. Срок действия можно увеличить, вложив 1 пункт контроля чужих эндорфинов за каждые 3 дополнительные минуты.

Юридические аспекты: власти попытались приравнять к героиновым наркоманам людей, добровольно подвергающихся действию этой силы; подробнее см. дорфинг на стр. 150.

Использование способности без согласия объекта рассматривается как отравление и наказывается сроком до 1 года тюрьмы. Суды выбрали такую формулировку, потому что под действием контроля эндорфинов в мозг жертвы вырабатывается чрезмерное количество этих веществ.

Ячейка: Д0.

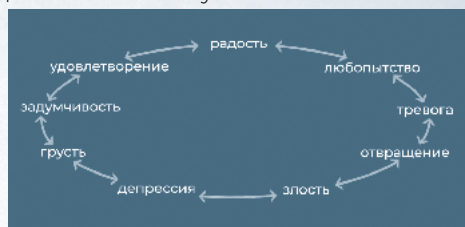
Связь с: склонность к привыканию, внушить ментальное расстройство.

Корреляция с: эмпатия.

Жаргонные названия: душа компании, дилер, стимулятор.

КОНТРОЛЬ ЭМОЦИЙ

Вы можете изменить настроение любого человека, попавшего в поле действия способности. Цель получит все физические симптомы навязанной эмоции вдобавок к психическим ощущениям. Базовая сложность проверки 2 плюс количество шагов от начального состояния цели к желаемому согласно схеме:



Риз хочет использовать контроль эмоций, чтобы заставить Самиру разозлиться. В данный момент она чувствует удовлетворение. Кратчайший путь от удовлетворения до злости по схеме в четыре шага: от удовлетворения к задумчивости, от задумчивости к грусти, от грусти к депрессии, от депрессии к злости. Сложность проверки контроля эмоций для Риза будет равна 6: 4 шага плюс базовое значение 2.

Игроки могут при необходимости объявлять вслух эмоции своих персонажей. Ведущий вправе решить, что поведение, демонстрируемое персонажами игроков, лучше отвечает другой эмоции — если персонаж последние 10 минут брызжет слюной и проклинает врагов, он явно злится, даже если игрок заявляет, что он в задумчивости. Ведущий объявляет начальное настроение персонажей поддержки.

Навязанное настроение держится 10 минут. Чтобы продлить эффект, можно потратить дополнительные пункты — по одному за каждые дополнительные 10 минут.

Жертвы контроля, которых озадачил внезапный прилив новой эмоции, могут

пройти проверку самообладания (сложность 4). В случае успеха они понимают, что эти ощущения были навязаны им извне. Эмоция всё ещё действует, но они могут сдержаться и не поступать, как велит чувства.

Юридические аспекты: использование контроля эмоций без разрешения не считается преступлением. Так решил Верховный суд: пять из девяти судей согласились, что подобного эффекта можно достичь простым общением. Гражданские иски к обладателям способности оказались в проигрыш, но продолжают крутиться внутри судебной машины.

Ячейка: E2.

Связь с: трансмутация.

Корреляция с: испускание радиации, исцеление.

Жаргонные названия: раскачка, эмо.

КРОВАВАЯ СТРУЯ

Вы способны атаковать противников на расстоянии струёй собственной крови, которая выстреливает у вас изо рта в виде спрея мелких капель под высоким давлением. Попадание засчитывается при успешном прохождении проверки. В таком случае противник проходит проверку атлетики (сложность 4 плюс количество пунктов кровавой струи, которые вы потратили на атаку). Провалив её, он падает на землю и вместо своей следующей атаки должен ещё раз пройти такую же проверку, чтобы подняться на ноги. В случае неудачи он продолжает скользить и барахтаться в крови, пока наконец не сумеет подняться.

Атака кровавой струёй вызывает у жертв неконтролируемое отвращение. Каждый, кто её видит, должен пройти проверку самообладания, в случае провала им овладевает желание сбежать. Если жертва обладает способностью обонятельный центр, проверка становится сложнее на значение вашего запаса кровавой струи.

Персонажи, которым удалось удержаться от побега, испытывают негативные эффекты, продолжая видеть и обонять вашу кровь: их защита

уменьшается на единицу, а защита тех, кого они пытаются ранить, на единицу повышается.

Каждое использование способности стоит вам не только пунктов кровавой струи, но и 3 пунктов здоровья. Здоровье, потраченное таким образом, можно восстановить, если съесть большую порцию красного мяса, запить большим количеством апельсинового сока или другого сладкого питья и поспать час.

Умный мутант найдёт для этой экстравагантной способности и небоевые применения, например, замазать объектив неудобной камеры наблюдения.

Юридические аспекты: мутанты, использующие эту способность для совершения преступлений, легко вычисляются, ведь они покрывают всё место преступления своей ДНК.

Ячейка: B0.

Связь с: управление насекомыми.

Жаргонные названия: кетчуп, донор, кровомёт.

КУКЛОВОДСТВО

Вы способны взять верх над сознанием выбранной жертвы, получить контроль над её моторными импульсами и заставить выполнить одно или несколько действий. Жертва должна находиться не далее 1м от вас и смотреть вам прямо в глаза. Пройдите проверку со сложностью 4. Жертва должна видеть ваши глаза, но не важно, видите ли вы её. Зеркала и другие подобные уловки не защищают от управления. Но в драке, во время погони и тому подобного, когда установить зрительный контакт трудно, ведущий может поднять сложность проверки на значение от 1 до 4.

В случае успеха объект проходит проверку самообладания с вашим результатом в качестве сложности. При провале у него вы подчиняете его тело своей воле. Его глаза стекленеют; если вы заставляете его говорить, речь выходит медленной и невнятной. Даже неспециалист легко заметит, что человеком управляют. А вот чтобы обнару-

жить признаки того, что человек недавно был под действием кукловодства, нужен эксперт по протоколу ЭМАТ.

Не тратя дополнительных пунктов, вы можете заставить управляемого выполнить одно действие. Больше действий обойдётся вам в 4 пункта кукловодства за каждое. Вам не под силу получить доступ к исследовательским способностям жертвы и следующим общим: идеальная память, иллюзия, медицина, механика, притворство, расчёт угрозы, рации, слежка, сновидение, снохождение, чтение мыслей или эмпатия. Остальными способностями можно пользоваться, но сложность проверок для них увеличивается на 2. Личность жертвы полностью подавлена, так что вы можете отдавать его телу любые команды, не обращая внимание на его совесть и моральные принципы.

Если жертва провалила проверку самообладания, не добрав только 1 или 2 пункта, то она всё осознаёт, но никак не может вам помешать. Если больше, то она не осознаёт своих действий и не помнит о них в дальнейшем.

Кукловодство работает без ограничений по времени до тех пор, пока вы не используете исследовательскую способность или не начнёте проверку общей.

Когда вы берёте человека под управление и после когда велите ему выполнить вашу команду, ваши глаза светятся ярко-зелёным цветом. Этот эффект без труда замечают окружающие и запечатлевают фото- и видеокамеры.

Юридические аспекты: кукловодство, которое в принципе не может осуществляться по соглашению между сторонами, наказывается тюремным заключением сроком до 10 лет. Людям, совершившим самые разные преступления, удавалось доказать в суде, что они находились под действием кукловодства, и избежать наказания. Присяжные, однако, скептически относятся к таким заявлениям, если защита не может предоставить надёжных доказательств воздействия.

Ячейка: В1.

Связь с: управление насекомыми, *дефицит плазмы*.

Жаргонные названия: перехват, перчатка, кермит.

ЛЕДЯНАЯ СТРЕЛА

Вы можете создать из ничего поток острых осколков льда, со свистом летящих вперёд, кося и калеча противников. Эта способность относится к типу выстрел, см. врезку на стр. 50.

Ледяную стрелу можно остановить с помощью распыления кинетики или потока жара.

И наоборот, можно использовать ледяную стрелу, чтобы нейтрализовать поток жара. Персонаж, атакующий потоком жара, рассчитывает урон, который его выстрел нанесёт в случае попадания; вы проходите проверку ледяной стрелы, взяв в качестве сложности значение потенциального урона. В случае вашего успеха атака противника не наносит урона.

Ячейка: А2.

Связь с: охлаждение.

Корреляция с: власть над ветром.

Жаргонные названия: Морозко, сосулька, отморозок.

ЛОВЧИЕ ВОЛОСЫ

Ваши локоны длинные, роскошные... и цепкие. Ими можно схватить и обездвигнуть одного противника в пределах досягаемости. Этот приём используется вместо атаки — пройдите проверку ловчих волос со сложностью, равной защите врага. В случае успеха цель связана волосами и не может ни атаковать, ни совершать другие действия. Вместо этого враг будет занят выпутыванием или, возможно, решит просто сдаться. Чтобы освободиться, нужно пройти проверку атлетики с вашим запасом ловчих волос в качестве сложности.

Удержание опутанного волосами противника отнимает все ваши силы и внимание, так что вам остаются доступны лишь самые простые физические действия.

У этой способности нестандартная дальность — 1 метр за каждый пункт рейтинга.

Ячейка: А1.

Связь с: *склеродермия*.

Жаргонные названия: поводок, Рапунцель, патлатый.

МАГНЕТИЗМ

Вы способны управлять магнитными полями и можете выполнить следующие действия:

Размагнитить: потратив 1 пункт из запаса магнетизма, вы стираете данные с одного намагниченного предмета (например, жёсткого диска, дискеты, полосу кредитной карты или магнитной ленты) в пределах X метров от кончиков ваших пальцев, где X — ваш текущий запас пунктов магнетизма до того, как вы потратились на это действие.

Намагнитить: вы можете зарядить металлический предмет магнитной энергией (1 пункт магнетизма за каждый кг веса предмета), и он начнёт притягиваться к другим вещам из металла. Сила притяжения настолько велика, что заставляет более лёгкий предмет нестись к другому по воздуху с угрожающей скоростью.

Перенаправить пулю: когда другой персонаж, находящийся в пределах дальности вашей способности, нажимает на курок, вы можете потратить 2 пункта магнетизма и назначить его пулям новую цель, которая также должна находиться в пределах дальности. Подождите объявлять, что вы используете этот трюк, пока стреляющий не пройдёт проверку и не решит, сколько пунктов стрельбы он добавит к результату. Затем вы проходите проверку магнетизма и должны получить значение не меньше, чем у стрелка, иначе ваша попытка пропадёт втуне и пули полетят к своей изначальной цели. Если вы преуспели и результат превысил значение защиты новой цели, она поражена. Перенаправленные магнитным полем пули теряют часть кинетической энергии и наносят

на 2 пункта урона меньше, чем могли бы. Если результата вашей проверки магнетизма оказалось достаточно, чтобы отклонить пули, но защита цели была выше, значит, вы испортили первоначальный выстрел, но поразить новую цель не смогли.

Ячейка: Д6.

Связь с: власть над землёй.

Жаргонные названия: магнит, рельсо-трон, рикошет.

МАНИПУЛЯЦИИ ПАМЯТЬЮ

Посылая электронный импульс в мозг другого человека, вы воздействуете на отделы, отвечающие за хранение воспоминаний. Таким образом можно стереть память о некоем промежутке времени и замаскировать амнезию ложными воспоминаниями по вашему выбору.

Чтобы просто стереть часть памяти, пройдите проверку манипуляций памятью. Её сложность зависит от длины временного промежутка, который вы хотите вычеркнуть из памяти жертвы:

Интервал	Сложность
0–5 мин	4
6–10 мин	5
11 мин–1 ч	6
1–3 ч	7
1 день	8
1 неделя	11
1 месяц	14
1 год	17
3 года	20
10 лет	23
Вся жизнь	26

Чтобы внушить ложные воспоминания, умножьте указанную выше сложность на 1,5, округлив до ближайшего целого числа. Эти воспоминания будут содержать ровно столько деталей, сколько игрок сумеет описать, так что внушить правдоподобную ложную память за короткий промежуток времени гораздо проще, чем за длительный.

Чтобы использовать эту силу, необходимо коснуться черепа жертвы голыми руками. Если она знает, что вы это сделали, то будет пытаться вернуть свою па-

мать (см. ниже), так что вам следует либо включить момент воздействия в выбранный интервал, либо одурманить её или как-то иначе замаскировать свои действия.

В процессе вмешательства в память вы можете потратить любое количество дополнительных пунктов из запаса; если жертва захочет пройти проверку самообладания, чтобы вернуть свои воспоминания, то эти пункты добавятся к сложности.

Изменённые воспоминания не возвращаются в норму сами по себе. Когда бы жертва ни решила вернуть свою истинную память, ей придётся пройти проверку самообладания (сложность 4). Такое желание может возникнуть во время сеанса регрессивного гипноза или из-за шокирующих событий, которые напоят о забытом прошлом. Если проверка пройдена успешно, жертва вспоминает, как всё было на самом деле, и отвергает ложную память.

Хотя в честной полицейской работе эта сила практически бесполезна, спрос на неё весьма велик. Её носители проводят частные сеансы, помогая клиентам забыть то, о чём они не хотят помнить. Они обеспечивают выполнение жесточайших соглашений о нераспространении информации внутри корпораций, стирая воспоминания топ-менеджеров, которые переходят работать к конкурентам. Шпионские организации пользуются манипуляциями памятью, чтобы удалять секретные данные из мозгов своих агентов.

Юридические аспекты: изменение чужих воспоминаний без получения согласия на это — преступление, за которое назначают от 5 до 10 лет тюремного заключения.

Ячейка: Д2.

Связь с: *мегаломания*.

Жаргонные названия: стиратель, дежа-нет, водка.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕШЕНИЯ

В момент, когда определяется очерёдность ходов в состязании, вы можете потратить 2 пункта молниеносных реше-

ний и ходить первым вне зависимости от запаса пунктов способности по сравнению с оппонентом.

Если у вашего противника тоже есть эта способность, первым будет ходить тот, кто хочет и может потратить наибольшее количество пунктов молниеносных решений.

Если вы готовы потратить одинаковое количество пунктов, то оба ваших запаса уменьшаются на это значение, а затем очерёдность определяется обычным методом.

Ячейка: Д3.

Связь с: расчёт угрозы, *синдром дефицита внимания*.

Корреляция с: радио.

Жаргонные названия: торопыга, фальстарт, резкий.

МОЛНИЯ

Молния — это способность типа выстрел, см. врезку на стр. 50.

От молнии, которая движется к цели по зигзагу, очень трудно увернуться. Добавьте 2 к сложности проверок, которые проходят уворачивающиеся от разрядов.

Ячейка: Д4.

Связь с: распыление высоких энергий.

Жаргонные названия: зигзаг, разряд, шокер.

НЕВИДИМОСТЬ

Вы можете заставить свет огигать ваше тело и таким образом сделаться невидимым для тех, чьё зрение ограничено видимым спектром. Камеры и другие видеозаписывающие устройства также неспособны вас заснять. Однако вас можно заметить с помощью приборов ночного видения или мутантной способности тепловое зрение.

Потратив 1 пункт невидимости, вы станете невидимы на 10 минут. Затем можно потратить ещё пункт и остаться невидимым на следующие 10 минут, и так далее.

В бою с теми, кто не может вас видеть, ваша защита увеличивается на 1, если вы касаетесь кого-то или вашим последним действием была атака, на 2, если вы двигаетесь, но никого не атако-

вали и не задели, и на 3, если вы стоите неподвижно. Когда условия местности, например, снег или песок, показывают вашу позицию даже тем, для кого вы невидимы, ваши преимущества к защите обнуляются полностью или частично (по усмотрению ведущего).

В состоянии невидимости вы можете использовать пункты из запаса этой способности вместо пунктов проникновения или слежки, обменивая каждый потраченный пункт на +2 к проверкам. Также вы можете застать противников врасплох, см. стр. 108.

Ячейка: Д5.

Связь с: власть над светом, *множественное расстройство личности*.

Жаргонные названия: чао, прозрачный, человек-невидимка.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К РАДИАЦИИ

Получив урон от атаки испусканием радиации или из иного источника радиоактивного излучения, вы можете обнулить его, потратив 1 пункт невосприимчивости к радиации.

Если вы сами обладаете испусканием радиации, то у вас есть невосприимчивость к собственному излучению и вам не нужно тратить пункты, чтобы от него защититься. Однако если вас атакует другой мутант, обнуление урона также стоит 1 пункт.

Ячейка: В3.

Связь с: испускание радиации, невосприимчивость к ядам (проглатывание).

Жаргонные названия: грибник, гейгер.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ЯДАМ (НА ВДОХЕ)

Ваши лёгкие изнутри выстилают слой мутировавших клеток-фильтров, которые не дают ядам из воздуха всасываться в кровь. Вдохнув газообразный или порошкообразный токсин, вы можете потратить 2 пункта невосприимчивости к ядам (на вдохе), чтобы избежать немедленного урона здоровью и постэффектов, которые он вызывает, не проходя проверку здоровья.

Эта способность также защищает вас от отравления дымом.

Ячейка: А4.

Связь с: откачка кислорода.

Корреляция с: жабры, регенерация.

Жаргонные названия: противогаз.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ЯДАМ (ПРОГЛАТЫВАНИЕ)

Улучшенная печень помогает вам перерабатывать токсины, которые свели бы в могилу обычного человека. Ядовитые соединения при этом нейтрализуются, так что вы можете не бояться отравить канализационные воды после того, как сходите в туалет.

Каждый раз, когда в ваш желудок попадает ядовитое вещество (в том числе и токсины бактериального происхождения, вызывающие пищевое отравление), потратьте 2 пункта невосприимчивости к ядам (проглатывание), чтобы избежать немедленного урона здоровью и постэффектов, которые оно вызывает, не проходя проверку здоровья.

Ячейка: В4.

Связь с: власть над огнём, невосприимчивость к радиации.

Корреляция с: регенерация.

Жаргонные названия: шакал, железные кишки, стальная печень.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К КЛИНКАМ

При ударе любым колющим или режущим оружием (включая естественное оружие животных или собратьев-мутантов) клетки вашей кожи перестраиваются, отражая вражеское лезвие. Получив такой удар, вы можете потратить 1 пункт невосприимчивости к клинкам, чтобы избежать урона.

Ячейка: А1.

Связь с: броня, *склеродермия*, иглы, стенолазание.

Корреляция с: кислотная кожа.

Жаргонные названия: фигзарезешь, щит.

НЕЗАМЕТНОСТЬ

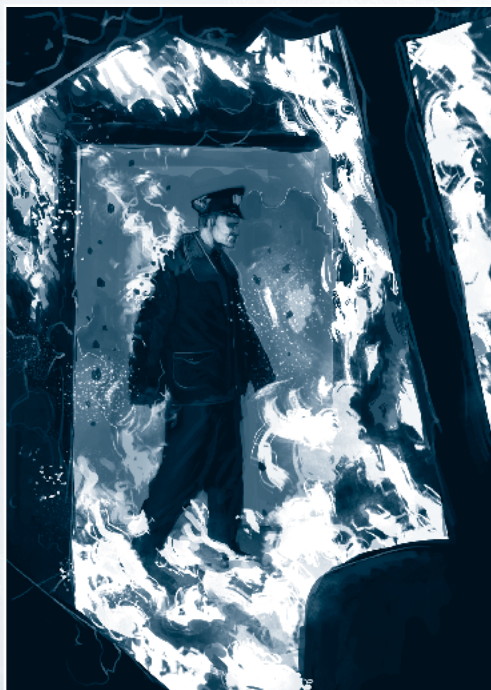
Вам легко затеряться в толпе и в небольшой группе, вы не привлекаете осо-

бого внимания, находясь среди людей, и не оставляете у них никаких воспоминаний после своего ухода. Не то, чтобы вы были невидимым, просто кажетесь настолько невзрачным, что никто не хочет тратить на вас время.

Активируя способность, потратите любое количество пунктов незаметности. Чтобы заметить ваше присутствие или вспомнить о нём потом, другим нужно будет пройти проверку самообладания (сложность 4 плюс количество вложенных вами пунктов).

Ваша сверхъестественная скучность работает до тех пор, пока вы находитесь на месте, не выделяетесь и делаете то же, что и окружающие.

Если во время активации способности вы совершите какой-то бросающийся в глаза поступок, остальные обратят на вас внимание и, может быть, даже примут против вас меры. Но впоследствии они смогут вспомнить лишь сам инцидент, но если попытаются восстановить в памяти ваш образ, то получат весьма размытую картину. Они сумеют припомнить вас точнее, если



пройдут проверку самообладания со сложностью 4.

Ячейка: ЕО.

Связь с: эмпатия.

Жаргонные названия: безликий, никто, пустое место.

НЕСГОРАЕМЫЙ

Вы способны сделать своё тело неуязвимым для огня. За 3 пункта из запаса можно обнулить весь урон, наносимый определённым источником пламени. Например, сделаться невосприимчивым к выстрелам потоком огня от одного противника или ударам огненной марионетки (см. власть над огнём).

Если источник пламени наносит вам 3 пункта урона или меньше, вы остаётесь невредимы, даже не потратив пунктов на защиту.

Ячейка: Г2.

Связь с: поток огня.

Жаргонные названия: непалевный, хождение по углям, асбест.

НЕЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ К БОЛИ

Вы можете по своему желанию включать болевые рецепторы в теле.

За 3 пункта из запаса способности можно убрать все эффекты от одного источника боли. В том числе:

- ▶ не нужно проходить проверку самообладания, чтобы делать что-то вопреки боли, например, сопротивляться пыткам или продолжать делать то, от чего вы получаете ранения;
- ▶ не нужно проходить проверку здоровья, чтобы оставаться в сознании, когда вы ранены или вам больно;
- ▶ не действуют модификаторы сложности проверок из-за ран и боли.

Эта способность не защищает вас от травм, только от неприятных сенсорных сигналов, которые их сопровождают.

Ячейка: Д1.

Связь с: контроль своих эндорфинов.

Корреляция с: иммунитет к болезням.

Жаргонные названия: спартанец, стоик, мачо.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете настроить своё зрение, чтобы ясно видеть ночью или в полной темноте. Мир для вас станет окрашен в оттенки зелёного, как будто вы используете прибор ночного видения. В отличие от искусственных устройств, вы способны видеть даже там, где нет вообще никакого излучения (анаморфология пока не может внятно объяснить, как такое возможно). Каждые 10 минут активного использования стоят 1 пункт ночного зрения.

Ячейка: Г6.

Связь с: микроскопическое зрение, вайеризм.

Корреляция с: обонятельный центр, чувство пространства.

Жаргонные названия: темноскоп, кошка, ПНВ.

ОТКАЧКА КИСЛОРОДА

Про некоторых людей говорят, что они забирают весь воздух в комнате. Вы способны на это в буквальном смысле. Вы можете вытянуть кислород из любого пространства с центром в любой точке в пределах дальности. Примерный объём этого пространства определяет сложность проверки:

Закрытый объём	Сложность
Гроб	4
Небольшой автомобиль	5
Семейный автомобиль	6
Джип/фургон	7
Тесная комната	8
Просторная комната	9
Самолёт	11
Кафедральный собор	13
Небоскрёб целиком	15

Если вы на улице, окружающий воздух немедленно устремится в опустевший объём. В закрытом и относительно герметичном пространстве всем находящимся внутри почти сразу станет трудно дышать. Каждую минуту они будут терять единицу каждой общей способности (кроме предусмотрительности). Эффект проходит после того, как по-

страдавшие подышат нормальным воздухом столько же времени, сколько находились в обеднённой кислородом атмосфере.

Попавшие под действие способности в герметичном пространстве начинают задыхаться. Спустя 8 минут они проходят проверку здоровья сложностью 8, провалив которую, умирают на месте от сердечного приступа. Выживших ждёт новая проверка каждую минуту со сложностью, увеличивающейся на 2 от раза к разу.

Откачка кислорода не даёт вам умения без него обходиться, так что если вы попали в зону действия своей способности, то будете страдать наравне с остальными.

Использование этой способности мгновенно гасит весь огонь в целевом объёме, не важно, закрытом или открытом. В полностью или относительно герметичном пространстве, лишённом кислорода таким образом, нельзя пользоваться способностями поток огня и самовозгорание.

Ячейка: А3.

Связь с: астма, невосприимчивость к ядам (на вдохе).

Жаргонные названия: душитель, асфикс.

ОХЛАЖДЕНИЕ

Вы можете понизить температуру внутри шарообразного участка с центром в любой точке в пределах дальности. Диаметр шара — 1 м за каждый пункт в вашем запасе охлаждения. Чтобы активировать способность, пройдите проверку. Сложность равна 3 плюс 1 пункт за каждые 5° падения температуры.

Ячейка: А2.

Связь с: ледяная стрела, касание.

Жаргонные названия: холодильник, кулер, остынь!

ПАУТИНА

Вы производите липкие белковые нити из желёз, расположенных на предплечьях. Ваша паутина легче простой верёвки, но по прочности не уступает

стали. Её можно использовать тремя основными способами:

- ▶ **Клей:** вы способны произвести липкий комок паутины, которым, как крепким клеем, можно соединять предметы. Например, так можно быстро прилепить GPS-датчик на дно машины подозреваемого. Каждый такой подход потребует траты одного или более пунктов паутины. Клей держится полчаса за каждый вложенный пункт, затем быстро разлагается в водянистую слизь.
- ▶ **Движение:** забросив паутину вверх, вы можете карабкаться по ней, как по верёвке, подниматься и спускаться по отвесным поверхностям. Липкая паутина закрепляется на любой обычной поверхности и выдерживает ваш вес лучше, чем альпинистское снаряжение. Спрясти приличный кусок подходящей для карабканья паутины стоит 2 пункта из запаса способности. Чтобы выполнять с её помощью какие-то трюки, нужна атлетика. Перелетать с одной паутины на другую возможно, но очень трудно: базовая сложность такой проверки 6 плюс возможные препятствия вроде сильного ветра или грозы.
- ▶ **Пути:** вы можете опутать противника, набросив на него широкую паутинную сеть. Такие пути стоят 2 пункта паутины и сохраняют прочность 2 часа, неподвижно удерживая жертву. Чтобы попасть сетью в движущуюся цель, нужно пройти проверку стрельбы. Если вы промахнулись, то всё равно тратите 2 пункта паутины. Попавшийся в сеть может пройти проверку атлетики или силы, чтобы освободиться. Сложность составляет 4 плюс значение вашего запаса паутины в момент, когда вы начали плести сеть (то есть, до вычета 2 пунктов). Другой персонаж, оставшийся на свободе, может осторожно освободить жертву, перерезав паутину кухонным ножом или подобным по ост-

роте орудием; это займёт несколько минут.

Ячейка: А1.

Связь с: яд (жало), стенолазание.

Корреляция с: управление насекомыми.

Жаргонные названия: паук, шелкопряд, арахна.

ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ

Вы можете произвольно менять свою внешность — черты лица, телосложение, вес, цвет кожи и даже видимые признаки пола. Принять новый облик стоит 3 пункта перевоплощения плюс 1 пункт за каждые 15 килограммов разницы в весе между новой формой и исходной и 1 пункт за каждые 15 см разницы в росте.

Если ваше новое обличье на 30 и более килограммов тяжелее или легче вас или на 30 сантиметров отличается от вас в росте, вам становится трудно ориентироваться в пространстве. Сложность всех проверок атлетики, драки и стрельбы возрастает на единицу.

Приобретённая внешность держится в течение часа, после чего на её поддержание надо тратить 1 дополнительный пункт каждый час. Вернуться к своему первоначальному облику не стоит ничего.

Чтобы убедительно изобразить конкретного человека, вам потребуется связанная способность притворство.

Принимая форму человека противоположного пола, вы копируете только внешние черты, но не внутренние органы. Грубо говоря, если превратиться в женщину, не выйдет даже получить удовольствие от секса, не говоря уже о том, чтобы забеременеть.

Новый облик должен быть полностью человеческим: вы не можете отрастить волчью голову, крылья или характерные органы, которые есть у некоторых мутантов.

Ячейка: Е5.

Связь с: притворство.

Жаргонные названия: полиморф, перевоёртыш.

ПЛАВАНИЕ

Вы способны плавать очень быстро и выполнять под водой сложные манёвры. В воде вы двигаетесь по тем же правилам, как по земле во время бега. При этом вы проходите проверки плавания, а не атлетики, когда совершаете на плаву большинство физически сложных действий.

Ячейка: A4.

Связь с: жабры, власть над водой, управление рыбами.

Жаргонные названия: катер, марлин, тюлень.

ПОГЛОЩЕНИЕ

Вы можете поглощать способности других мутантов и какое-то время пользоваться ими. Для этого нужно коснуться мутанта и пройти проверку поглощения. Базовая сложность равна запасу способности, которую вы пытаетесь поглотить. Если в предыдущем раунде боя вы нанесли своей жертве урон голыми руками, сложность проверки снижается на четверть (округление вверх). Если вы только что вонзили в неё свои клыки (связанная способность), уменьшите сложность в два раза (можно применить только одно из двух).

В случае успеха вы можете завладеть одной из способностей жертвы. Какой именно, вы выбираете сами. Потратив 5 пунктов поглощения, можно лишить хозяина способности до тех пор, пока вы не «отпустите» её. Иначе он тоже сумеет пользоваться ею.

Если поглощённая способность требует или позволяет тратить пункты из запаса, вы пользуетесь своими пунктами поглощения, как будто они и есть пункты позаимствованной способности.

Вы сохраняете доступ к способности на час. Затем можно потратить ещё один пункт, чтобы продлить этот срок ещё на час, и так далее.

Поглощая другую способность, вы тратите 7 пунктов запаса или отпускаете все способности, которые поглоти-

ли до этого. Ни расстояние, ни препятствия между вами и хозяином не мешают вам отпустить способность.

Если ваши пункты здоровья упали до 0 или ниже, все поглощённые способности вас покидают.

Ячейка: B2.

Связь с: клыки.

Жаргонные термины: губка, засос.

ПОДАВЛЕНИЕ ВЗРЫВА

Вы способны перераспределить кинетическую энергию взрыва, превратив его в безопасную имплозию.

В момент взрыва пройдите проверку способности со сложностью, равной удвоенному классу взрывного устройства (см. стр. 115). Если вы преуспели, бомба пошипит и не взорвётся. Если нет, она наносит свой обычный урон.

Если вы хотите удержать от взрыва мутанта со способностью самоподрыв, пройдите проверку подавления взрыва со сложностью, равной результату проверки вашего противника.

Члены ПУР с этой способностью, скорее всего, работали в отряде сапёров, прежде чем заслужили перевод на нынешнее место. В таком случае не забудьте приобрести исследовательскую способность сапёрное дело.

Ячейка: B2.

Связь с: вкусоанализ, депрессия.

Жаргонные названия: бункер, сапёр, антитеррор.

ПОДАВЛЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Вы можете защитить небольшой участок от использования мутантных способностей, влияющих на сознание людей. Выберите область объёмом до 3 м3. Ни один человек, находящийся внутри (кроме вас), не может быть атакован мутантной способностью, от которой защищаются проверкой самообладания. Эффект держится 10 мин за каждый вложенный вами пункт подавления влияния. Вы можете расширить защищённую область на 3 кубометра за каждый дополнительный пункт из запаса.

Ячейка: E2.

Связь с: выявление влияния.

Жаргонные названия: шапочка из фольги, свободная зона, свинцовая стена.

ПОЛЁТ

Вы можете подняться в воздух безо всяких летательных аппаратов. Чтобы выполнить воздушный трюк или манёвр, пройдите проверку полёта со сложностью, которую ведущий определяет в соответствии с таблицей:

Действие	Сложность
Маневрировать в тесноте на высокой скорости	4
Поймать падающего человека	5
Увернуться от падающих обломков	5
Вывернуть потерявший управление самолёт	6

Когда у вас в запасе 8 или более пунктов, в бою вы можете пролететь за раунд 20 м или 10 м, если совершили действие (см. на стр. 109 правила движения в бою). Если запас меньше 8, можно пролететь за раунд 10 м и 4 м, если вы предпринимаете действие.

Чтобы быстро летать на дальние расстояния, вложите пункты следующим образом:

Скорость, км/ч	Пунктов за 1 км	Время в пути на 1 км
40	2	90 с
100	4	36 с

Ячейка: Б4.

Связь с: поток жара, сила.

Жаргонные названия: планер, джет-пак, чердачный патруль.

ПОСЕВ ПАТОГЕНА

Генетически изменив полезные бактерии, живущие в организме человека, вы можете вызвать у него ослабляющую и заразную болезнь с симптомами, похожими на грипп. Пройдите встречную проверку против жертвы, находящейся в пределах X метров, X — ваш запас пунктов. Жертва проходит проверку здоровье; если ваш результат превышает 4 и результат жертвы, патоген вступает в действие.

Жертва теряет количество пунктов здоровья, равное разнице между результатами проверок. Её состояние быстро ухудшается, и спустя 10 минут накатывает целый клубок симптомов — кашель, насморк, давление в пазухах, головная боль, озноб и общая слабость. Жертва не может ясно мыслить, пользоваться исследовательскими способностями, и все проверки общих способностей становятся сложнее на 3. Чтобы совершить любое действие, которое помешает ей немедленно отправиться домой и забраться в постель, ей придётся пройти проверку самообладания (сложность 4).

В момент, когда жертва заболевает, вы можете потратить любое количество пунктов из запаса. Оно определит степень вирулентности болезни. Если вы не вложите пунктов, она не заразна. Каждый, кто приблизится к больному на расстояние 1 м, проходит проверку здоровья со сложностью, равной вирулентности. В случае провала симптомы перекидываются на него. В отличие от первой жертвы, их версия патогена не заразна.

Страдающие от инфекции могут проходить проверку здоровья в конце каждых суток, чтобы выздороветь. Сложность начинается с утроенного значения вирулентности и каждый день уменьшается на 2.

Юридические аспекты: посев патогена — способность из статьи 18, см. стр. 146.

Ячейка: Г0.

Связь с: излечение болезней, связь с растениями.

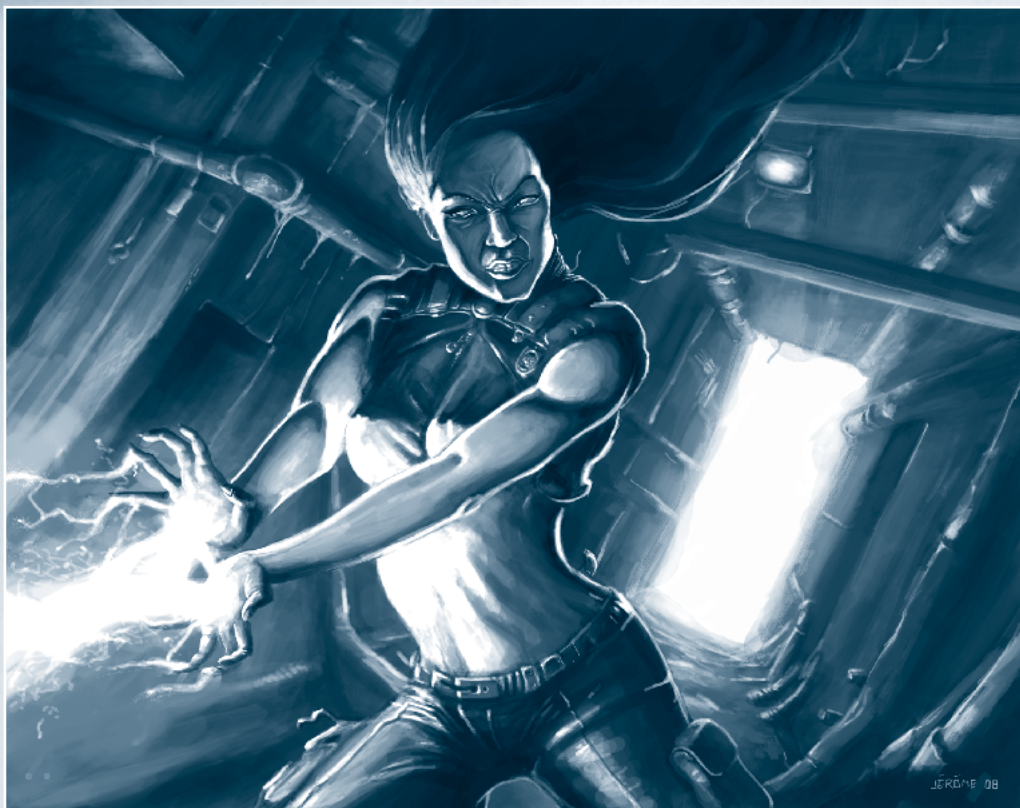
Корреляция с: управление насекомыми.

Жаргонные названия: тифозная Мэри, чумная крыса, зараза.

ПОТОК ЖАРА

Вы способны излучать невыносимый жар в виде узконаправленного выстрела (см. врезку на стр. 50).

Кроме боевого использования, таким образом можно плавить объекты. Сложность зависит от материала, например:



Вещество	Сложность
Воск	1
Пластик	3
Олово	4
Серебро	5
Золото	6
Медь	6
Сталь	7
Железо	8

За минуту усилий вы успеваете расплавить 1кг вещества. Чтобы продлить действие потока жара, вложите 1 пункт из запаса за каждую минуту, начиная со второй.

Поток жара может нейтрализовать ледяную стрелу до того, как она успела попасть в цель. Вы проходите проверку потока жара со сложностью, равной потенциальному урону ледяной стрелы. В случае успеха атака льдом не наносит никакого урона.

Ячейка: Б5.

Связь с: полёт.

Жаргонные названия: шкварка, тостер, радиатор.

ПОТОК ОГНЯ

Эта способность-выстрел (см. врезку на стр. 50) позволяет вам направить на цель струю пламени, исходящую из ладоней. При этом кисти рук не обжигаются, но, если у вас нет вдобавок способности негоряемый, другие части тела могут пострадать от вашего пламени.

Поток огня можно использовать и для того, чтобы поджигать горючие вещества. Способность власть над огнём позволяет гасить ваши выстрелы.

Ячейка: Г2.

Связь с: негоряемый.

Жаргонные названия: огнемёт, зажигалка, испепелитель

ПРИТВОРСТВО

Вы способны точно повторить тембр голоса, манеру речи, характерные жесты, позы и походку выбранного человека. Сначала вам нужно внимательно понаблюдать за ним — вживую или на записи — не меньше часа.

Источник ваших умений — невероятная работоспособность мозга; использование притворства требует непрерывной концентрации. Спустя час после активации вы должны потратить 1 пункт из запаса, или выпадете из роли. Каждый следующий час также обойдётся вам в 1 пункт.

Притворство не даёт вам знаний об объекте. Какой бы безупречной ни была внешняя мимикрия, вы можете испортить эффект нехарактерным действием или неправильным ответом на вопрос.

Скопировав поведение человека, вы способны до некоторой степени предугадать и его реакции: если вы не можете ответить на вопрос или не знаете, какой выбор следует сделать, чтобы остаться в рамках роли, можно потратить 1 пункт притворства, чтобы убедительно замять тему. Правильный ответ вы не узнаете всё равно, но найдёте способ уйти от вопроса, не вызывая подозрений.

Сама по себе эта способность требует использования костюма и грима. При наличии связанной способности перевоплощение (см. стр. 65) вы можете скопировать не только поведение объекта, но и внешность, вплоть до отпечатков пальцев и рисунка сетчатки (но не ДНК и группы крови).

Если объект ведёт себя нетипично в то время, когда вы за ним наблюдаете, вы перенимаете именно это нехарактерное для него поведение. Например, если вы решили притвориться Джонни Деппом и для этого посмотрели «Пиратов Карибского моря», то скопируете поведение Джека Воробья, а не актёра, который его играет.

Самые бесцеремонные обладатели притворства, тщательно изучив свой объект, переселялись в его дом и жили

его жизнью, как кукушки в чужом гнезде. Отсутствие рядом оригинала они часто обеспечивали убийством. По крайней мере в одном печально знаменитом случае жена жертвы на суде защищала притворщика, утверждая, что он был бесконечно более любящим и заботливым, чем настоящий муж.

Юридические аспекты: выдача себя за другого с целью получения выгоды считается мошенничеством; её также можно связать с кражей личных данных. Полицейские оперативники, которые используют притворство для работы под прикрытием, не считаются нарушителями закона.

Ячейка: Е4.

Связь с: перевоплощение.

Жаргонные названия: артист, ролевик, вроляться.

ПСИ-ВЫСТРЕЛ

Вы испускаете волну электричества, которая воздействует на мозговые токи живых существ и вызывает сбой в работе, а иногда и повреждение мозга. Это способность-выстрел, см. врезку на стр. 50.

Отличие пси-выстрела от других выстрелов в том, что он уменьшает самообладание жертвы, а не здоровье. Однако урон по характеру ближе к удару тупым предметом по голове, а не к эмоциональной травме. Если запас самообладания жертвы оказывается между 0 и -5, она ранена. Если между -6 и -11, то серьёзно ранена и должна пройти проверку потери сознания. Если после пси-выстрела самообладание жертвы опускается до -12 или ниже, она умирает.

Ущерб от атаки пси-выстрелом можно вылечить только с помощью мутантной способности эмпатия. Жертва выздоравливает постепенно, восстанавливая 2 пункта самообладания в день.

Ячейка: Г2.

Связь с: расчёт угрозы.

Жаргонные названия: чпокер, похмеле, вынос мозга.

РАСПЫЛЕНИЕ ВЫСОКИХ ЭНЕРГИЙ

Лёгким движением головы вы способны рассеять весь объём энергии, которую сгенерировал обладатель способности-выстрела (практически любой из них).

Потратив 2 пункта из запаса способности, вы можете помешать нанести урон человеку, животному или предмету с помощью большинства типов выстрелов. Поток рассеивается после того, как он сформировался, но перед тем, как попасть в цель. Все пункты, вложенные носителем способности в модификатор урона, считаются потраченными. Распыление высоких энергий не работает против ударного луча и ледяной стрелы.

Использование этой силы не заметно глазу, но сопровождается тихим свистом, похожим на звук воздуха, выходящего из проколотой шины.

Ячейка: Д4.

Связь с: контроль гравитации, молния, рефлексy.

Корреляция с: распыление кинетики.

Жаргонные названия: обломщик, отмена, рассеивание магии.

РАСПЫЛЕНИЕ КИНЕТИКИ

Лёгким движением руки вы способны рассеять всю кинетическую энергию, выпущенную на волю в данный момент. Таким образом можно защититься от удара тупым предметом, летящей пули, падающих обломков, предметов, которые двигаются благодаря телекинезу, и способностей-выстрелов ударный луч, ледяная стрела и водяная стрела.

Потратив 2 пункта распыления кинетики, вы можете обнулить урон от одного удара или из одного источника, нанесённый любому объекту в пределах дальности (в т.ч. и вам самому). Это происходит после того, как сторона, генерирующая кинетическую энергию, потратит пункты своей способности.

Проявление этой силы выглядит как крутящаяся воронка, что на мгновение возникает в точке, в которую должен был

прийтись удар, и сопровождается звуком, похожим на шелест целлофанового пакета.

Анаморфологи до сих пор не могут объяснить, почему эта сила не действует против холодного оружия, которое также приводит в движение кинетическая энергия. Доктор Люциус Квэйд предположил, что причина кроется в сознании мутантов, которые ограничивают собственные способности воображаемыми рамками, но до сих пор не сумел доказать свою гипотезу.

Ячейка: Г4.

Связь с: удлинение конечностей, ударный луч.

Корреляция с: распыление высоких энергий, выстрел светом.

Жаргонные названия: мимо!, пуленепробиваемый, ловкач.

РАСЧЁТ УГРОЗЫ

Вы способны предсказать, какие движения собираются совершить окружающие люди. Пока вы не опускаете глаз с человека, ему не удастся вас удивить никаким финтом. Ведущий моделирует это, предупреждая вас заранее о внезапных действиях, которые готовят персонажи.

В схватке с противниками, которых вы видите, ваша защита увеличивается на 1.

Когда любой другой персонаж успешно атакует выстрелом, вы можете понять, насколько разрушительным будет удар; см. врезку на стр. 50. Это знание пригодится, чтобы решить, сколько усилий вложить в уворот. Выкрикнув односложное предостережение («Пригнись!»), можно сообщить об этом союзникам.

Чтобы способность работала, вам приходится концентрировать своё внимание. Трата 1 пункта расчёта угрозы активирует её на 10 мин, продление на каждые следующие 10 мин также стоит 1 пункт.

Расчёт угрозы не спасёт вас от действий людей, которых вы не видите.

Ячейка: Д2.

Связь с: молниеносные решения, пси-выстрел.

Жаргонные названия: сигнал тревоги, сигналка, помеха справа.

РАЦИО

Вычислительные способности вашего мозга ставят его вровень с крупными суперкомпьютерами. Вы можете производить самые сложные математические расчёты в уме.

Эта общая способность позволяет вам понимать, когда игроки, в том числе и вы сами, сумели верно сопоставить факты, полученные в ходе расследования. Вы в любой момент можете потратить 3 пункта рацио, чтобы проверить состоятельность гипотезы, связанной с делом, над которым вы работаете. Ведущий отвечает вам словами «горячо», «тепло», «прохладно», «холодно». Как в детской игре «горячо-холодно», первое означает, что вы правы или близки к этому, последнее — что попали пальцем в небо.

Ведущий также может ответить, что вы не собрали достаточно информации, чтобы построить обоснованную гипотезу. Подходящая для анализа с помощью рацио реконструкция событий должна быть достаточно полной. В общих чертах она должна содержать имя преступника, описание того, как он совершил преступление, и предполагаемый мотив. Все необычные факты, связанные с преступлением, также следует объяснить. Рацио не поможет вам подтвердить простую догадку или без доказательств понять, что подозрительный персонаж действительно преступник.

Иногда игрок предлагает правильную версию событий, но тут же отказывается от неё или забывает. Если спустя продолжительное время группа продолжает двигаться в неверном направлении, ведущий может подсказать, что ранее кто-то уже высказывал правильную гипотезу. При этом он не говорит, кто именно, когда и что сказал. Такое использование рацио бесплатно.

Ячейка: ДЗ.

Связь с: телепатия, технократия, идеальная память.

Корреляция с: молниеносные решения.

Видимые признаки: у носителей слегка или очень сильно выпуклый лоб, кото-

рый скрывает увеличенные лобные доли больших полушарий.

Жаргонные термины: яйцеголовый, счётчик, лобан.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Ваше тело самостоятельно заживает даже самые тяжёлые ранения. Раз в 3 минуты вы можете потратить пункт регенерации, чтобы восстановить 2 потерянных или вложенных пункта здоровья. Этот процесс не требует от вас внимания; вы можете заниматься своими делами, пока срастаются разорванные мышцы, кости, щёлкая, встают на место, и разглаживается взрезанная кожа.

С рейтингом регенерации 8 или выше можно даже вернуться из мёртвых. Если запас здоровья ещё не опустился ниже -18, вы так же можете каждые 3 минуты тратить пункт регенерации, пока не дойдёте до -11 и, кашляя и содрогаясь, не перейдёте в состояние серьёзно ранен.

Невозможно с нуля вырастить отрезанную конечность или другой потерянный орган. Но если эта часть тела ещё при вас, вы можете приставить или засунуть её обратно и с тошнотой и изумлением наблюдать, как сила регенерации сращивает порванную плоть. Отрезанный орган считается приросшим на место, когда вы переходите от состояния серьёзно ранен к состоянию ранен. Если вы уже ранены или вовсе здоровы, он встаёт на место после первой траты пунктов регенерации.

Ячейка: Б4.

Связь с: комплекс мессии, сила.

Корреляция с: невосприимчивость к ядам (на вдохе), невосприимчивость к ядам (проглатывание).

Жаргонные названия: пластырь, подорожник, ящерица.

РЕФЛЕКСЫ

Вы реагируете на появление угрозы с нечеловеческой скоростью.

Потратив 2 пункта рефлексов, вы автоматически выполняете уворот, который обычно требует проверки атлетики. В том числе и от атаки способностью-выстрелом.

Чтобы уклониться от успешной атаки с использованием стрельбы или драки, вы можете пройти проверку рефлексов, взяв в качестве сложности результат проверки атакующего.

Ячейка: Д4.

Связь с: распыление высоких энергий, скорость.

Жаргонные названия: ниндзя, попрыгунчик, так себе мишень.

САМОВОЗГОРАНИЕ

Вы можете запустить процесс ускоренного окисления, заставляя предметы в пределах дальности заняться пламенем. Сложность проверки зависит от типа материала. Ведущему следует определять сложность для неуказанных материалов, основываясь на данных из таблицы:

Материал	Сложность
Бумага	1
Бензин	2
Дерево	3
Пластик, одежда	4
Живая плоть	8
Металл	10

Эти значения приведены из расчёта на 1 кг материала. Удвойте сложность за каждый дополнительный килограмм самовозгорающегося вещества. Если базовая сложность для материала 4 или меньше, огонь быстро распространится на весь предмет. Менее горючие вещества обычно выгорают в том объёме, к которому вы приложили свою способность, и тухнут.

Урон живым существам составляет 1 пункт здоровья за каждый килограмм подожжённой плоти, вплоть до максимальной потери 3 пунктов. В отличие от выстрела огненной струёй, от атаки самовозгоранием невозможно увернуться.

Огонь, который вы вызвали, можно погасить любым обычным способом — и при помощи власти над огнём, конечно же.

Ячейка: Г3.



Связь с: восприимчивость к трансу, несгораемый.

Жаргонные названия: пироман, поджигатель, окислитель.

САМОПОДРЫВ

У вас по-настоящему взрывной характер. Запуская химическую реакцию во всём теле, вы способны превратить самого себя в готовую сдетонировать бомбу. Чтобы включить способность, сначала решите, какой класс взрывного устройства вы будете имитировать (см. стр. 115). От этого решения зависит сложность проверки:

Класс	Эквивалент	Сложность	Период воплощения
1	Примитивное взрывное устройство	4	1 час
2	Граната	8	2 часа
3	СВУ	12	12 часов
4	Заминированный грузовик	32	1 неделя
5	Баллистическая ракета	64	1 месяц
6	Ядерная бомба	96	10 лет

Количество раундов, которое уходит на активацию способности, равно классу выбранного ВУ. Всё это время вы должны стоять неподвижно и сохранять концентрацию. Ваше тело дрожит и окутывается облаком трещащих разрядов. Любой осведомлённый человек сразу понимает, что должно произойти. Все полицейские из ПУР обучены распознавать эти признаки.

Если во время активации вы потеряете сознание или совершите любое действие, попытка самоподрыва проваливается и вы теряете пункты способности в количестве, равном сложности проверки.

В конце периода активации пройдите проверку. В случае успеха происходит взрыв с вами в эпицентре.

Атомы, из которых состояло ваше тело, остаются дрейфовать в атмосфере на время, называемое периодом воплощения (см. таблицу выше). Затем вы снова собираетесь в единое целое, невредимый и с полными запасами пунктов. Это происходит в точке по вашему выбору на расстоянии от центра взрыва не больше, чем ваш рейтинг самоподрыва, помноженный на 250 м.

Если вы к тому же обладаете способностью испускание радиации, то можете добавить к взрывной волне мощный поток радиации, активировав её во время взрыва. Если взрыв произошёл на открытом воздухе, за ним последует выпадение радиоактивных осадков.

Вы не можете произвести взрыв меньшей силы, чем примитивное взрывное устройство.

Юридические аспекты: самоподрыв — способность из статьи 18; носители этой силы жёстко ограничиваются в правах.

Ячейка: В3.

Связь с: депрессия, испускание радиации.

Корреляция с: дезинтеграция.

Жаргонные названия: динамит, ТНТ, шахид.

СЕКСУАЛЬНАЯ ХИМИЯ

Вы способны выделять мощные феромоны, которые вызывают у окружающих непреодолимое желание заняться с вами сексом.

Эта сила не действует выборочно; выброс феромонов покрывает всех в радиусе около 30 м. Благоразумные мутанты пользуются ею только тогда, когда они наедине с избранным объектом.

Попавшие под влияние должны пройти проверку самообладания, чтобы удержаться в руках. Вы можете потратить любое количество пунктов сексуальной химии, чтобы добавить их к базовой сложности, равной 4. Проверка усложняется для всех подверженных вашей силе одновременно. Если ориентация не даёт им рассматривать вас как сексуального партнёра, сложность проверки самообладания уменьшается на 8 пунктов.

Поддавшись вашему чарам, люди поведут себя так же, как они бы стали вести себя по отношению к любому человеку, вызывающему у них неумное сексуальное влечение. Смелые и раскованные попытаются соблазнить вас. Те, кто стесняется привлекательных людей, беспомощно замкнутся в себе. Истовые приверженцы воздержания или моногамии будут бороться с внезапным порывом.

В любом случае ваши жертвы почувствуют инстинктивную нужду угождать вам и радовать вас. Этот импульс ограничен рамками типичного поведения персонажа. Тёмная личность может пойти ради вас на преступление. Честный гражданин не сделает этого, но, по крайней мере, не донесёт на вас куда следует.

Пункты сексуальной химии можно использовать, чтобы восстановить запас флирта, если он у вас есть. Каждый пункт сексуальной химии превращается в 2 пункта флирта.

Когда под действие вашей способности попадает персонаж игрока, игрок сам решает, до какой степени его реакция превосходит банальное желание угодить.

Юридические аспекты: использование сексуальной химии не противозаконно, однако иногда жертвы подают на её обладателей в суд, обвиняя в причинении морального ущерба. Решения суда неоднозначны.

Иногда носителей способности судят и за подстрекательство к беспорядкам. Применять её в толпе крайне опасно для носителя.

Насильников оправдывали или смягчали им наказание, когда они доказывали, что действовали под влиянием этой силы.

Ячейка: Е1.

Связь с: кризис самоконтроля, эмпатия.

Корреляция с: склонность к привыканию.

Жаргонные названия: феромон, секс-бомба, суккуб.

СИЛА

ФСМ сделал ваши мышечные волокна прочными, как сталь, и теперь вы демонстрируете невероятную силу.

Ваш модификатор урона в рукопашной +4 или +1 за каждые 4 пункта в запасе силы (выберите меньшее).



Вы можете тратить пункты силы при проверках атлетики, которые требуют напряжения мускулов — поднятии тяжестей, беге, взломе дверей. Каждый вложенный пункт силы даёт вам 3 пункта атлетики.

Если действие, которое вы хотите выполнить, выходит за пределы человеческих возможностей, нужно пройти проверку силы со сложностью, который ведущий определяет согласно таблице:

Действие	Сложность (с силой мутанта)	Сложность (без силы мутанта)
Поднять 100 кг	1	4
Поднять 150 кг	2	6
Поднять 200 кг	3	8
Поднять 300 кг	4	12
Поднять 400 кг	5	Невозможно
Поднять 500 кг	6	Невозможно
Поднять 600 кг	8	Невозможно
Поднять 800 кг	10	Невозможно
Поднять 1000 кг	15	Невозможно
Бросить человека на 3 м	4	12
Бросить человека на 6 м	8	Невозможно
Бросить человека на 9 м	8	Невозможно
Бросить человека на 12 м	10	Невозможно
Сломать голыми руками усиленную дверь	4	12
Сломать голыми руками стальную дверь	8	Невозможно
Погнуть прутья тюремной решётки	8	Невозможно
Силой остановить машину	10	Невозможно
Силой остановить поезд	20	Невозможно

Ячейка: Б4.

Связь с: регенерация, полёт.

Корреляция с: удлинение конечностей.

Жаргонные названия: силач, шпинат, шварц.

СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Вы можете силой мысли создать невидимую сферу или стену в любой точке в пределах дальности. Чтобы сделать стену, пройдите проверку со сложностью 1 за каждый её квадратный метр. Стена должна быть выстроена по прямой. Сложность создания сферы — 12 пунктов за каждый метр радиуса.

Установив силовое поле, умножьте значение вашего запаса (после того, как потратите пункты на проверку) на 4. Это число — количество урона, которое поле может выдержать перед тем, как исчезнуть. Невероятным усилием воли вы можете сделать готовое силовое поле ещё прочнее, потратив на это пункты самообладания (на 2 за каждый вложенный пункт). Установленное поле остаётся неподвижным.

Оно сдерживает жидкости и твёрдые тела, но беспрепятственно пропускает газы. Поле нельзя использовать, чтобы укрыться от летучих ядов или удушить находящихся внутри.

Силовые поля защищают от молнии и дезинтеграции, но не могут остановить выстрел светом.

Ячейка: E5.

Связь с: аутизм.

Жаргонные названия: недотрога, забор, пограничник.

СКОРОСТЬ

Вы способны очень быстро бегать.

Пока в запасе скорости остаётся хотя бы один пункт, в бою можно двигаться следующим образом.

Вы способны пройти 20 м (или 10 клеток на поле) за раунд, если всё, что вы делаете — это передвижение. Если вы совершили действие, можете переместиться на 10 м (или 5 клеток). Двигаться можно до или после действия или же разбить свой путь на двухметровые отрезки и вставить действие где-то между ними. То есть, вы вправе пройти 2 м, совершить действие, затем пройти оставшиеся 8 м. Или сначала переместиться на 6 м, а потом — на 4, и так далее.

На пересечённой местности или в плохих условиях (например, в шторм), ваша максимальная скорость составляет 10 м без действия или 4 м с действием.

Чтобы быстро бегать на длинные дистанции, на каждый километр нужно тратить пункты скорости согласно таблице:

Скорость, км/ч	Пунктов за 1 км	Время в пути на 1 км
40	1	90 с
100	2	36 с
200	3	18 с
500	4	7,2 с
750	5	4,8 с
1000	7	3,6 с

Кроме того, вы можете уворачиваться от стрельбы, проходя проверки скорости — по такому же принципу, как персонажи уворачиваются от атак выстрелом, проходя проверку атлетики (см. стр. 50).

Ячейка: D4.

Связь с: рефлексы.

Корреляция с: синдром дефицита внимания.

Жаргонные названия: скороход, гепард, (название популярной в данный момент марки кроссовок).

СНОХОЖДЕНИЕ

Введя себя в состояние транса, вы способны проникнуть в сон человека, находящегося в фазе БДГ. Для этого нужно успешно пройти проверку снохождения, сложность которой зависит от расстояния между вами и сновидящим:

Расстояние	Сложность
Вы его касаетесь	4
В пределах видимости	5
В пределах 500 м	6
В пределах 2 км	7
В пределах 200 км	8
В пределах 2000 км	9
Где-то на планете Земля	10

Если объект обладает одной из следующих способностей, к сложности добавляется её текущий запас: снохождение, расчёт угрозы, снохождение, телепатия, управление, чтение мыслей. Если у него несколько способностей из списка, добавьте только один запас — максимальный.

Вы можете находиться внутри чужого сна 1 минуту. За каждую дополнительную минуту придётся потратить ещё 1

пункт снохождения. Имейте в виду, что, вопреки распространённому убеждению, время внутри сна течёт не быстрее, чем в реальном мире. Для сновидений характерны мгновенные переходы между сценами, из-за чего и создаётся впечатление ускоренного времени.

Внутри сна вы можете взаимодействовать с образом сновидящего. Можете управлять обстоятельствами сна, изменяя их по своему желанию: вводить новых персонажей, менять декорации, ломать законы его иллюзорной реальности.

Если изменения, которые вы внесли в сон, выглядят странно, или сон получился слишком непохож на привычный, человек может осознать, что с ним происходит. Объект вашего воздействия понимает, что видит сон, и получает способность изменять его ткань наравне с вами. Если он попытается изменить ваш образ, то потерпит неудачу и поймёт, что вы — самозванец. При этом осознанное сновидение сохранится в его памяти.

Если после вашего вмешательства сон стал слишком пугающим, объект тут же просыпается в смятении. Он zapomнит свой сон, но не поймёт, что это ваших рук дело, если не успел осознать себя во сне. (Это не мешает ему догадаться позже, особенно, если он знает про вас и вашу способность).

Юридические аспекты: как у сновидения (см. стр. 39).

Ячейка: E0.

Связь с: шизофрения.

Жаргонные названия: Морфей, сыпать песок, показывать мультики.

СОНАР

Испуская череду высокочастотных звуков и слушая вернувшееся эхо, вы способны ориентироваться в пространстве относительно людей и предметов.

Сонар позволяет ощущать препятствия во всех направлениях; максимум дальности составляет 10 м за каж-

дый пункт в запасе. Ультразвук даёт более надёжное восприятие глубины, чем зрение. Вы можете получить преимущество +2 к любой проверке стрельбы, потратив 1 пункт сонара (один раз для одной проверки).

С помощью этой способности можно находить мутантов, использующих невидимость. Вы автоматически распознаёте любую иллюзию с визуальной составляющей, потому что эхолокация показывает вам её бесплотность.

Если у вас есть жабры, то под водой можно использовать сонар вместо зрения, без проблем ориентируясь во мраке глубин.

Если вы страдаете от слепоты, сонар позволяет вам воспринимать людей и предметы. Однако он не заменит цветное зрение и не поможет увидеть изображение на плоскости, будь то бумага или телеэкран.

Ячейка: B5.

Связь с: звуковой удар, слепота.

Корреляция с: жабры.

Жаргонные названия: дельфин, эхолот, нетопырь.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ВЛИЯНИЮ

Когда вы проходите проверку самообладания, чтобы защититься от воздействия мутанта, её сложность уменьшается на 2. Сложность можно понизить ещё больше — на единицу за каждый вложенный пункт способности.

Ячейка: B0.

Связь с: управление гадами.

Жаргонные названия: твердолобый, лимбический щит, мозг не обнаружен.

СТЕНОЛАЗАНИЕ

Ваши ладони и внутренние поверхности пальцев покрывают крошечные волокна, которые позволяют вам прикрепляться к стенам и потолку. Вы всегда преуспеваете при попытке куда-либо вскарабкаться.

Скорость во время карабкавания зависит от рейтинга стенолазания следующим образом:

Рейтинг	Скорость карабканья
1–4	Нормальная скорость / 2
5–8	Нормальная скорость
9–12	Нормальная скорость × 2
13–16	Нормальная скорость × 3
17+	Нормальная скорость × 4

Ячейка: А1.

Связь с: паутина, склеродермия.

Жаргонные названия: геккон, липучка, стенолаз.

ТЕЛЕКИНЕЗ

Вы можете перемещать предметы силой мысли. Базовая сложность проверки телекинеза равна 0, а модификаторы зависят от размера предмета, расстояния, на которое вы хотите его переместить, и скорости движения.

Масса, кг	Модификатор урона
1	–2
2	–1
3	0
4	+1
5	+2
6	+3
7	+4

С помощью распыления кинетики можно парировать такую атаку.

Ячейка: Д6.

Связь с: аутизм, чувство пространства.

Жаргонные названия: полтергейст.

ТЕЛЕПАТИЯ

Вы можете вкладывать свои мысли в сознание других. Получатели мысленного сообщения слышат, как его озвучивает ваш голос, будто через наушники. Можно настроить как одностороннюю связь, так и дать им высказаться в ответ. Участники такого телепатического сеанса передают только те мысли, которые сами хотят. С помощью телепатии нельзя читать в чужих умах, и те, с кем вы установили связь, не получают несанкционированного доступа к вашим мыслям.

Чтобы установить телепатический канал связи с одним человеком, нужно

потратить 2 пункта телепатии. Можно поддерживать несколько таких каналов одновременно. Если вы желаете объединить активные каналы так, чтобы люди на другом конце могли слышать друг друга, заплатите ещё 2 пункта из запаса.

Телепатический канал остаётся открытым 15 минут или пока вы не решите закрыть его, если это случится раньше. Вы можете вложить ещё 2 пункта телепатии, чтобы поддержать канал по истечении 15 минут. Если вы установили связь нескольких получателей между собой, это свойство поддерживается автоматически при продлении связи со всеми по отдельности.

Впервые устанавливая контакт, вам нужно видеть получателя. Открытый канал поддерживается в пределах расстояния, равного вашему рейтингу телепатии, помноженному на 1000 м. Если получатель ушёл дальше, связь обрывается.

Участвовать в телепатическом сеансе лишь немного сложнее, чем в обычном разговоре, поэтому и вы, и получатели ваших мыслей можете выполнять свои задачи, не теряя связи.

Если человек не хочет слышать ваш голос у себя в голове, он может пройти проверку самообладания, сложность которой равна вашему запасу телепатии. Успех означает, что связь между вами установилась и сразу же прервалась.

Ячейка: Е3.

Связь с: рацию.

Жаргонные названия: скайп, мыслетранслятор, коммуникатор.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Вы способны исчезнуть из одного места и тут же появиться в другом. Чтобы это сделать, нужно пройти проверку, сложность которой зависит от дальности перемещения и того, насколько хорошо вам знакомо место назначения. Сложите все подходящие к вашей ситуации факторы из следующей таблицы:

Фактор	Изменение сложности
Точку выхода видно невооружённым взглядом	+0
Точку выхода видно через бинокль, камеру и т.п.	+1
Вы изучили место назначения по фотографиям и видео	+6
Вы были в месте назначения 5 минут или меньше	+4
Вы провели там часы	+3
Вы провели там дни	+2
Вы провели там недели	+1
Вы провели там месяцы	+0
Точка выхода в пределах 100 м	+0
Точка выхода в пределах 1 км	+1
Точка выхода в пределах 10 км	+2
Точка выхода в пределах 100 км	+4
Точка выхода в пределах 1000 км	+6
Точка выхода в пределах 5000 км	+12
Точка выхода в пределах 10000 км	+18
За время игровой встречи вы уже телепортировались x раз	+2x

Вы не можете специально перенестись внутрь предмета или человека. Если препятствие появилось после того, как вы в последний раз видели место назначения, вы появитесь в ближайшей безопасной точке.

Как и все остальные способности (если не сказано иное), телепортация в бою требует действия. Таким образом, вы не можете телепортироваться и атаковать (или наоборот) в ходе одного раунда. (То есть нет, увы, вы не можете проделать крутой трюк, который выполняет синий чувак с хвостом из комиксов и фильмов).

Юридические аспекты: телепортация — способность из статьи 18, см. стр. 146.
Ячейка: Д5.

Связь с: чувство пространства.

Жаргонные названия: нуль-т.)

ТЕЛЕСКОПИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете избирательно настроить своё зрение так, чтобы видеть удалённые объекты, как будто они прямо перед глазами. Кроме всего прочего, это позволяет вам вести слежку без помощи громоздкого оборудования. Дальность

вашего взгляда зависит от рейтинга способности:

Дальность	Рейтинг
250 м	1
500 м	2
1 км	3
2 км	4
4 км	5

Телескопическое зрение не позволяет смотреть сквозь стены, но если у вас есть ещё и рентгеновское зрение, эти способности можно комбинировать.

Юридические аспекты: нескольких носителей способности осудили за вторжение в частную жизнь.

Ячейка: Г6.

Связь с: микроскопическое зрение.

Жаргонные названия: астроном, телик, орлиный глаз.

ТЕХНОКИНЕЗ

Вы можете заставить приборы и машины выполнять ваши указания. Для этого нужно прикоснуться к устройству и пройти проверку технокинеза, сложность которой зависит от сложности конструкции. Только приборы, содержащие электронные компоненты, могут выполнять ваши желания; простые механизмы вроде маятников, рычагов и блоков, даже механические ружья вам не подчиняются. В общем это выглядит, как будто машины управляют сами собой. Когда вы заставляете автомобиль ехать, внутри него крутится руль и нажимаются педали, как будто им управляет невидимый водитель.

Эта таблица служит для ведущего примером оценки сложности машин:

Машина	Сложность
Бензонасос	2
Теннисная пушка	2
Винтажный автомобиль	3
Стереоманитофон	3
Телевизор	3
Торговый автомат	3

Машина	Сложность
Банкомат	4
Мобильный телефон	4
Электронный замок	4
Паровой экскаватор	4
Современный автомобиль	5
Огнестрельное оружие с электронными компонентами	8
Ракетная пусковая установка	9
Крылатая ракета	10

Вы можете перехватить управление устройством, снять блокировку и предохранители, но вам не под силу заставить его сделать то, для чего оно не приспособлено. Можно приказать торговому автомату выдать собранные монеты или завалить вас банками газировки, но нельзя заставить его палить ракетами по врагам или прокатиться по коридору и заблокировать выход, потому что такие функции не заложены в его конструкцию.

Ячейка: ДЗ.

Связь с: технопатия.

Жаргонные названия: коротыш, пульт, техномаг.

ТРАНСМУТАЦИЯ

Вы можете менять элементный состав неживой материи. Для этого пройдите проверку трансмутации со сложностью, равной 4 или количеству шагов между элементами по списку (выберите большее):

- ▶ графит
- ▶ сера
- ▶ кальций
- ▶ титан
- ▶ железо
- ▶ никель
- ▶ медь
- ▶ алюминий
- ▶ серебро
- ▶ олово
- ▶ платина
- ▶ золото
- ▶ свинец

Вы можете трансмутировать не более 100 г исходного вещества в день без особых усилий. Чтобы сделать больше, по-

тратьте 3 пункта трансмутации за каждые дополнительные 100 г.

Трансмутированное вещество можно распознать, проведя простой тест Херцгега-Миккельсона, который любой обученный человек сумеет провести с помощью недорогих реактивов. Трансмутированные драгоценные металлы обычно стоят 1% от цены натуральных и не используются в производстве монет и драгоценностей. Несмотря на это, многие обладатели трансмутации зарабатывают на жизнь, превращая дешёвые металлы в драгоценные для производственных нужд.

Юридические аспекты: продажа трансмутированных драгоценных металлов под видом натуральных считается мошенничеством.

Ячейка: БЗ.

Связь с: дезинтеграция.

Корреляция с: испускание радиации, исцеление.

Жаргонные названия: алхимик, лепрекон, озолотить.

УДАРНЫЙ ЛУЧ

Испуская поток чистой кинетической энергии, вы припечатываете противников ударной волной, которая выглядит как рябь в воздухе. Ударный луч — это способность типа выстрел (подробности смотрите во врезке).

Создавая персонажа, решите, из ладоней или из глаз он испускает свой луч.

В отличие от остальных способностей-выстрелов, против ударного луча работает не распыление высоких энергий, а распыление кинетики.

Ячейка: ГЗ.

Связь с: распыление кинетики.

Жаргонные названия: бабах, невидимый кулак, джеб-джеб-хук.

УДЛИНЕНИЕ КОНЕЧНОСТЕЙ

Ваши руки и ноги способны становиться намного длиннее, чем конечности обычного человека. В то время, когда это происходит, ваши кости и мышцы переходят в полужидкое состояние.

СПОСОБНОСТИ УПРАВЛЯТЬ ЖИВОТНЫМИ

Все эти способности (управление рыбами, управление гадами, управление зверями, управление насекомыми, управление птицами) работают по одному принципу.

Пройдите проверку способности со сложностью, которую определил ведущий. Сложность тем выше, чем больше разрыв между естественным поведением животного и тем, которого вы хотите от него добиться. Если задание растянуто во времени, проверка будет ещё более трудной. Животные с более сложным поведением способны выполнять более длительные поручения.

Ваша способность позволяет установить психическую связь с мозгом или нервной системой животных. Связь односторонняя и направлена от вас к ним. Вы не можете получать от них информацию. Управление животными не наделяет их разумом. Но возможно, что ваш персонаж очеловечивает их, представляет, что они обладают личностью и волей, хотя это и не так.

Животное с сильным родительским инстинктом можно заставить голодать или пожертвовать жизнью ради защиты какого-то объекта. По сути, вы взламываете этот инстинкт, используя его в своих интересах. Не наделённые им существа ведут себя более эгоистично. Они выполняют команды, пока не проголодаются, а затем переключаются на поиск пищи.

Дальность вашей способности составляет 10 метров за каждый пункт её запаса. Животное-цель должно находиться в пределах действия способности, когда вы впервые устанавливаете с ним связь и передаёте команду. После этого расстояние перестаёт иметь значение: вы можете покинуть место или приказывать животным это сделать.

Если животное уже под контролем другого мутанта с этой способностью, вы можете отменить предыдущие задания, успешно пройдя проверку. Её сложность всегда равна 4. Таким же образом отменяются собственные приказы. Чтобы избежать этого, закладывая в первоначальные инструкции точку прерывания, чтобы животные возвращались к нормальному поведению, когда выполнено указанное условие.

1 потраченный пункт удлинения конечностей позволяет вам увеличить длину одной руки или ноги не более, чем на метр. При желании вы можете вытянуть одну конечность на несколько метров или одновременно удлинить несколько из них. Удерживать конечности в растянутом состоянии довольно тяжело, и после 10 минут вы должны пройти проверку здоровья со сложностью 4 или втянуть их обратно. В случае успеха вы проходите проверку каждые 10 минут, а её сложность каждый раз возрастает на единицу. Чтобы вернуть конечность к первоначальным размерам, тратить пункты не нужно.

Ячейка: B4.

Связь с: *артрит*, распыление кинетики.

Корреляция с: сила.

Жаргонные названия: длиннорук, гуттаперчевый мальчик, резинка.

УПРАВЛЕНИЕ ГАДАМИ

Вы способны приказывать земноводным и рептилиям выполнить несложное задание, сообразное их инстинктам и физическим возможностям. Например, призвать их во множестве в указанное место. Ядовитых змей можно побудить ужалить конкретного человека. Аллигаторов и крокодилов — заставить атаковать противника или охранять место, как будто там находится кладка их яиц.

Каждое использование способности подчиняет любое количество существ из одного отряда (крокодилов, черепах или чешуйчатых (это ящерицы и змеи)).

Земноводные и рептилии не отличаются умением концентрировать внимание, так что продолжительные задания требуют проверок с высокой сложностью.

Ячейка: B0.

Связь с: паническое расстройство, яд (плевок).

Корреляция с: управление насекомыми.

Жаргонные названия: кара египетская, жаболюб.

УПРАВЛЕНИЕ ЗВЕРЯМИ

Вы способны приказывать млекопитающим выполнить задание, соответствующее их инстинктам и физическим способностям. Если животное в принципе возможно научить какому-то действию, вам под силу добиться этого мгновенно, даже если зверь дикий и никогда не был дрессирован.

Вы можете подчинить столько представителей одного вида, сколько попадает в зону действия вашей способности.

Ячейка: B6.

Связь с: природное чутьё.

Жаргонные названия: погонщик, фурри, Крысолов.

УПРАВЛЕНИЕ НАСЕКОМЫМИ

Вы способны приказывать насекомым, червям, паукам в узких рамках заложенных в них инстинктов и физических возможностей. По большому счёту, это означает, что вы можете направить их рой в определённое место. Вам под силу призвать светлячков, собрать их в подобие лампы и заставить лететь рядом, освещая вам путь; рассадить ядовитых пауков в местах, где они наверняка ужалят незваных гостей; наслать тучу саранчи на поля фермера, посмеявшегося вызвать вашу божественную ярость. Единожды использовав способность, вы можете подчинить всех насекомых в радиусе её действия.

Ячейка: B0.

Связь с: кровавая струя, кукловодство.

Корреляция с: управление гадами, посев патогена, паутина.

Жаргонные названия: рой, хитинатор, тараканщик.

УПРАВЛЕНИЕ ПТИЦАМИ

Вы способны приказывать птицам выполнить несложное задание, соответствующее их инстинктам и физическим возможностям. Восприимчивых к дрессировке птиц

(вроде соколов и попугаев) можно запрограммировать на более сложное поведение. Это должны быть действия или навыки, которым птицу способен научить дрессировщик. Можно сделать так, чтобы она повторяла какую-то фразу, но нельзя заставить его разрядить за вас бомбу.

Единожды использовав способность, вы можете подчинить любое количество птиц, которые в нормальных условиях держатся вместе. То есть вы действуете разом на любое количество чаек, которые попадают в поле действия способности, или на пару живущих вместе соколов.

Ячейка: A3.

Связь с: власть над ветром.

Жаргонные названия: ланкастер, соколиная охота, ошипывать, пернатый.

УПРАВЛЕНИЕ РЫБАМИ

Вы способны приказывать рыбам выполнить несложное задание, соответствующее их инстинктам и физическим возможностям. По большому счёту, это означает направить их косяк в определённое ме-



сто. Хищную рыбу можно заставить атаковать указанную цель.

Единожды используя способность, вы можете подчинить любое количество рыб, которые в нормальных условиях держатся вместе.

Если ваш рейтинг способности более 8, вам также подчиняются кальмары, осьминоги, омары и раки. Осьминоги — неожиданно умные животные, и они могут выполнять под водой довольно сложные задания.

Ячейка: А4.

Связь с: плавание.

Жаргонные названия: рыбалка, водяной, Немо.

ФАЗА

Вы умеете делаться бесплотным и проходить через стены и твёрдые предметы. Потратив 3 пункта фазы, можно пройти насквозь одно препятствие. Если оно толще полуметра, по решению ведущего это может стоить дороже — по 3 дополнительных пункта за каждые 0,5м.

Также бесплотность защищает вас от большинства видов оружия: 3 пункта фазы позволят вам обнулить урон от одной атаки. Сдвиг фазы выполняется после того, как противник успешно провёл атаку и перед тем, как объявляется урон. Если игрок или ведущий забыл о том, что у вас есть эта способность и поторопился раскрыть урон, вы всё равно можете уйти от атаки.

Подозреваемый замахивается на вас кулаком в допросной комнате, используя драку. Он тратит 2 пункта на проверку, на кубике у него 2, итого 4, и этого достаточно для попадания по вам. «Ты будешь менять фазу?» — спрашивает ведущий. Если ваш ответ «да», вы тратите 3 пункта фазы. Ведущий не проходит проверку урона, и вы никогда не узнаете, насколько тяжёлым был удар, на который вы решили потратить запас.

Сдвиг фазы не спасает от атаки выстрелом, кроме ударного луча и ледяной стрелы.

Вы можете материализовать руку или ногу внутри тела другого человека (или иного живого существа), но это раз-



рушит не только его ткани в месте пересечения, но и вашу конечность. Чтобы попасть в жизненно важный орган вроде мозга, сердца или печени, вам необходимо пройти проверку драки.

Затем здоровье противника тут же уменьшается до -11 или -12 в зависимости от повреждённого органа. Ваше здоровье опускается до -8. Если вы сумеете выжить, то теряете треть пунктов здоровья и руку или ногу. По понятным причинам этот приём стоит применять разве что в самых отчаянных ситуациях. Приживить конечность с помощью регенерации также невозможно, ведь её больше не существует.

Вы можете перенести с собой в нематериальное состояние до килограмма одежды и мелких предметов. Материализовать одну только одежду, находясь внутри другого живого существа, нельзя.

Юридические аспекты: фаза — это способность из статьи 18; см. стр. 146.

Ячейка: Б2.

Связь с: диссоциация, касание.

Жаргонные названия: призрак, скользящий, бесплотный.

ЭМПАТИЯ

Эмпатия — общая способность, которая отлично дополняет исследовательские (в основном межличностные): при допросах и разговорах вы можете непрерывно отслеживать реакцию собеседника на ваши слова и чувствовать, приносит ли использование межличностных способностей желаемый эффект.

Ваш мозг с нечеловеческой точностью замечает и обрабатывает мелкие признаки, по которым определяет настроение людей вокруг. Неопытный наблюдатель может решить, что вы читаете мысли, но на самом деле вы просто практически мгновенно распознаёте явные и едва различимые признаки эмоций, которые испытывает человек.

В любой момент вы можете потратить 1 пункт эмпатии, чтобы узнать, во власти какой эмоции находится человек. Ведущий описывает результат, как посчитаете нужным. Любители системного подхода могут пользоваться названиями со схемы выше, из описания контроля эмоций.

Кроме того, вы можете засечь мелкие спады и усиления эмоций: веселья, тревоги, возбуждения, злости, сочувствия. Такое наблюдение стоит 3 пункта из запаса. Вы настраиваетесь на одну из вышеуказанных эмоций. Затем, на протяжении разговора или всей сцены, вы чувствуете моменты, когда эта эмоция нарастает или ослабевает. Это особенно полезно во время допроса, когда вы или ваш напарник пытаетесь «расколоть» подозреваемого и добиться от него признания. Наблюдая за тем, как изменяется уровень его тревоги в ответ на определённые вопросы и замечания, вы понимаете, попали ваши слова в цель или, наоборот, позволили допрашиваемому восстановить спокойствие.

Обладателей некоторых ментальных расстройств трудно или вовсе невозможно «читать» с помощью эмпатии. Психопаты не способны на явную тревогу или сочувствие. Люди с дефектом диссоциация (или неврождённым эмоциональным расстройством схожего типа) не создают эмоционального фона, кото-

рый можно было бы почувствовать. Когда страдающий расщеплением личности переключается на новую личность, вы перестаёте его чувствовать и должны снова потратить 3 пункта, как будто настраиваетесь на другого человека.

Хотя вы никогда не окажетесь в ситуации, где эмпатия необходима для получения ключевой улики, сговорчивый ведущий может разрешить вам использовать её вместо межличностной способности, если вы сумеете правдоподобно объяснить свою попытку. С таким же условием он может позволить тратить вместо межличностного запаса пункты эмпатии.

Наконец, с помощью эмпатии можно снимать урон, нанесённый самообладанию травмирующими событиями, а также атаками вроде пси-выстрела (см. стр. 69). Потратьте X пунктов эмпатии, чтобы восстановить X пунктов самообладания у любого живого существа. Восполненный запас самообладания не может превышать соответствующий рейтинг.

Эмпатией можно воскресить жертву, убитую пси-выстрелом. Сложность проверки зависит от времени, прошедшего с момента смерти:

Время	Сложность
0–5 минут	6
6–15 минут	8
16–59 минут	10
1–2 часа	12
3–6 часов	16

Ячейка: ЕО.

Связь с: незаметность, перевод, сексуальная химия, сновидение.

Корреляция с: контроль чужих эндорфинов.

Видимые признаки: носители часто имеют крупную радужку необычно яркого и ровного цвета, что делает взгляд пронзительным или гипнотическим. Несколько кинозвёзд первой величины обладают характерными признаками плюса-эмпата, но отрицают наличие у себя изменённых генов.

Жаргонные названия: дружба́н, жилетка, прохиндей.

ЯД (ЖАЛО)

Ваш позвоночник вмещает не только спинной мозг, но и тонкий хватательный орган длиной около метра с ядовитым жалом на конце. Жало впрыскивает парализующий яд, который обездвиживает ваших жертв.

Потратив 2 пункта из запаса, вы можете выпустить орган наружу из первого грудного позвонка. Втянуть его обратно также стоит 2 пункта.

Вы можете атаковать жалом, если противник находится на дистанции, подходящей для драки. Пройдите проверку яда (жало) со сложностью, равной защите цели. В случае попадания вы не наносите урона, но вынуждаете противника пройти проверку здоровья со сложностью, равной полученному вами результату. Если он провалил проверку, то теряет 2 пункта атлетики при каждой проверке атлетики, вождения, драки, проникновения, стрельбы или любой мутантной способности. Когда его запас атлетики опускается до 0, наступает паралич. Жертва остаётся в сознании, но не способна двигаться. Если запас атлетики уже был нулевым во время удара жалом, жертва парализуется сразу.

Восстановить запас атлетики во время паралича невозможно. Каждые 10 минут жертва имеет возможность пройти проверку здоровья. Сперва сложность равна результату вашей проверки яда (жало). Каждые 10 минут она снижается на 2. Если проверка пройдена, паралич спадает.

Действие яда можно прекратить в любой момент, успешно применив способность излечение болезней (сложность проверки 4).

Ячейка: В1.

Связь с: паутина, яд (плевок), яд (укус).

Жаргонные названия: скорпион, жало, шершень.

ЯД (ПЛЕВОК)

Железы в вашем горле выделяют сильный яд, который вы можете выплюнуть противнику в открытые глаза или рот. Дальность для этой способности равна значению вашего запаса в метрах. Пройди-



те проверку способности со сложностью, равной защите цели. При успехе вы наносите урон с модификатором +1. Кроме того, пока противник не счистит с лица комков ядовитой слизи, он будет страдать от боли и не сможет чётко видеть. Чтобы убрать слизь, он (или пришедший ему на помощь другой персонаж) должен пройти проверку первой помощи со сложностью, равной результату вашей проверки яда (плевок). Если жертве никто не помогает, она инстинктивно пытается сама это сделать, даже если не обладает нужной способностью и не имеет шансов на успех. Чтобы подавить этот импульс, придётся пройти проверку самообладания с результатом вашей проверки яда (плевок) в качестве сложности. В случае успеха жертва игнорирует боль, но в комплекте с плохим обзором это повышает сложность проверок всех предпринимаемых действий на 2.

Спустя 10 минут сложность проверки первой помощи снижается на 2 и продолжает падать каждые 10 минут с той же скоростью. Когда она доходит до 0, действие яда заканчивается.

МЕЛКИЕ МУТАЦИИ

Эффектные и полезные мутации, которые описаны в этом разделе, — не единственные плоды феномена спонтанной мутации. Ещё 1% популяции обзавёлся странными и бесполезными изменениями. Обычно их называют мелкими мутациями, хотя анаморфологи предпочитают термин «мутации Б-типа». Способности с диаграммы Квэйда, в свою очередь, они называют мутациями А-типа. Плюсы всегда обладают силами, относящимися к одному из типов, А и Б-мутации не встречаются одновременно у одного человека. Наиболее распространённые из мелких мутаций приведены ниже.

У некоторых плюсов радужки необычного цвета — красного, пурпурного, жёлтого или с невероятным разноцветным узором. Другие мутации глаз включают вытянутые зрачки, как у кошек и алигаторов, и невероятно крупные радужки. Обладателей последних иногда называют «Анна Мэй».

Новые цвета волос — ярко-красный, фиолетовый, зелёный. Кое у кого волосы в буквальном смысле медные или золотые, у других — напоминают растения.

Быстрорастущие ногти и волосы тоже встречаются. Некоторые неудачливые мутанты вынуждены обрезать волосы 2 или 3 раза в неделю. У других возникла пигментация кожи, напоминающая татуировки, или деформировалось лицо. При этом кто-то стал уродцем, в то время как другие приобрели невиданную красоту. Если порыться на фетишистских сайтах, можно обнаружить некоторое количество энтузиастов, пускающих слюну на любую из возможных мутаций Б-типа.

Эта способность бесполезна против противника в шлеме или другой защите, прикрывающей всё лицо.

Ячейка: В1.

Связь с: управление гадами, яд (жалю).

Жаргонные названия: кобра, плевака, камышовая жаба.

ЯД (УКУС)

Укусив противника в открытый участок тела, вы можете впрыснуть мощный нейротоксин. В момент укуса вложите любое количество пунктов из запаса, чтобы поднять сложность проверок, которые жертва потом станет проходить в попытках избавиться от действия яда. Это значение называется токсичностью укуса.

Минуто спустя жертва должна пройти проверку здоровья сложностью 4 плюс токсичность. Провалив проверку, она немедленно попадает под действие яда. В случае успеха у неё есть полчаса на каждый пункт токсичности, прежде чем яд подействует.

Когда время истекает, жертва проходит вторую проверку здоровья (сложность 4 плюс токсичность). При провале её запас здоровья тут же падает до -9, а если он уже

-9 или меньше, жертва умирает на месте. При успехе запас здоровья уменьшается лишь на значение токсичности.

В любом случае жертва не может восстанавливать пункты запаса здоровья (исключение — с помощью исцеления) и продолжает терять 1 пункт здоровья раз в 3 часа до тех пор, пока ей не введут противоядие. Противоядия к ядам мутантов слишком дорогие и скоропортящиеся для стандартных аптек скорой помощи, так что за ними надо обращаться в больницу. Детективы ПУР, которые ожидают столкнуться с ядовитыми подозреваемыми, могут заказать противоядие в снабжении.

Эффект от нескольких укусов не складывается.

Если у вас нет клыков, модификатор урона для атаки укусом равен -3.

Ячейка: В1.

Связь с: вкусоанализ, кислотная кожа.

Корреляция с: клыки.

Жаргонные названия: гадюка, гремучка, змея.

ДЕФЕКТЫ

Кроме того, что персонажи игроков ходят на работу в ПУР и расследуют всевозможные преступления, им приходится разбираться с другими проблемами в рамках сюжетов второго плана (см. описание на стр. 193). Генетические дефекты, которые сопутствуют их суперспособностям, — главный источник таких сюжетов. Кроме того, насильное восстановление запасов (см. стр. 121) и потеря самообладания (см. стр. 120) тоже могут запускать развитие дефектов.

Вы уже знаете, что отдельные способности часто встречаются вместе, а некоторые их сочетания идут рука об руку со склонностью к определённым нарушениям в организме. В начале игры дефект не очень суров — он находится в латентной форме. Вы знаете, что проблема может усугубиться, и испытываете мелкие симптомы, которые тревожат, но не мешают работать и жить.

Если сюжет второго плана построен вокруг вашего дефекта, скорее всего, впереди вас ждёт кризис, который угрожает перевести проблему на более глубокий уровень. Каждому дефекту соответствует способность, при помощи которой можно с ним справиться: для физических нарушений это здоровье, для неврологических болезней и расстройств личности — самообладание. У вас будет шанс отвлечь кризис, приняв верные игровые решения. Если не получилось, придётся пройти проверку соответствующей способности со сложностью 4. При провале дефект переходит в следующую стадию.

На первой стадии он лишь немного снижает вашу эффективность. Вы переживаете короткие периоды физической немощи или неспособности себя контролировать.

На второй стадии вы испытываете явные и постоянные трудности, но не настолько серьёзные, чтобы прекратить работу в ПУР. Начальники и коллеги стараются устроить вам такие условия, чтобы дефект минимально мешал раскрытию преступлений.

Первая и вторая стадии обычно обратимы.

Если способность, помогающая справиться с вашим дефектом, — самообладание, можно обратиться к психотерапевту или пройти реабилитацию. Посетив три последовательных сеанса, во время которых вы описываете, как персонаж старается вести себя лучше, пройдите проверку самообладания со сложностью 6 на первой стадии и 8 на второй. В случае успеха дефект возвращается к предыдущей стадии. Другой персонаж со способностью излечение болезней может добавить пункты из своего запаса, чтобы поднять ваш результат.

Если способность, помогающая справиться с вашим дефектом, — здоровье, можно пройти реабилитацию вкупе с медикаментозным лечением. Спустя три последовательных сеанса, где вы описываете, как соблюдали предписанный режим несмотря на занятость в расследовании, вы можете отодвинуть дефект на предыдущую стадию, если пройдёте проверку здоровья со сложностью 6 для первой стадии и 8 для второй. Другой персонаж со способностью первая помощь и/или излечение болезней вправе добавить пункты из своего запаса, чтобы поднять ваш результат.

На третьей стадии дефект лишает вас возможности нормально жить и про-

должать карьеру, и вы принудительно отправляетесь на пенсию. Персонаж выходит из игры; вы начинаете сначала, вступая в отряд другим детективом-новичком. Играя сюжет, в котором ваш персонаж сталкивается с очередным кризисом и переходит на третью стадию, ведущий может позволить ему уйти эффективно, покрыв себя славой, как в кульминации телевизионного сериала. Может, он даже погибнет.

Имейте в виду, что наше описание стадий сделано в драматическом ключе, присущем полицейским мелодрамам. Не стоит считать его реалистичным или думать, что мы несерьёзно относимся к тому, как на самом деле подобные нарушения влияют на человеческую жизнь. Кроме того, в наших описаниях разграничены проблемы, которые на самом деле часто встречаются вместе.

Ни один из этих дефектов не поражает исключительно мутантов. Игроки, которые хотят взять дефект ради усложнения игры, могут это сделать, если ведущий считает, что игре это пойдёт на пользу (некоторые игроки пользуются возможностью попасть в центр внимания и мешают другим, увлечённо описывая недостатки своих персонажей. Если вы к этому склонны, не удивляйтесь, когда ведущий запретит вам брать дополнительные дефекты).

АРТРИТ

Способность, помогающая справиться с дефектом: здоровье.

Ячейка: В4.

Латентный: ваши суставы болят по несколько часов после каждой проверки атлетики или драки, а также использования способностей естественное оружие, полёт, сила или удлинение конечностей. Подавить этот эффект можно обычным болеутоляющим.

Первая стадия: во время использования указанных выше способностей вы теряете 1 дополнительный пункт атлетики из-за нарастающей боли в суставах.

Вторая стадия: как предыдущая, но вдобавок вы теряете и пункт здоровья. Вас также мучают боли во время повседневных движений — от открывания бутылок до нажимания кнопок на пульте.

Третья стадия: хронические боли стали настолько мучительными, что вам остаётся только уйти из полиции на раннюю пенсию по медицинским показаниям.

АСТМА

Способность, помогающая справиться с дефектом: здоровье.

Ячейка: А3.

Латентная: вам становится трудно дышать после контакта с выхлопными газами, типичными аллергенами, а также от перепадов температуры или избыточной влажности. Если вас угораздило подхватить простуду, кашель и затруднённое дыхание не прекращаются ещё долго после того, как инфекция покинет организм. Контролировать симптомы позволяет ингалятор с лекарством.

Первая стадия: после проверки атлетики или драки, а также использования способностей жабры, невосприимчивость к ядам (на вдохе), власть над ветром, ледяная стрела, откачка кислорода, охлаждение пройдите проверку здоровья со сложностью 4. При провале вы теряете 2 пункта здоровья.

Вторая стадия: как предыдущая, но сложность проверки 5, а потеря здоровья — 3 пункта.

Третья стадия: хронические проблемы с дыханием отнимают у вас возможность сдать необходимые на работе нормативы. Вы можете перейти на бумажную работу либо уйти на пенсию по инвалидности. В любом случае персонаж выходит из игры.

АУТИЗМ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: Е6.

Латентный: в моменты физической или моральной усталости вы начинаете страдать от сенсорной перегрузки. Звуки становятся слишком громкими.

Цвета — слишком яркими, движущиеся предметы роятся и мельтешат. Прикосновение приносит ошеломляющий поток ощущений.

Первая стадия: начальные признаки поражающего взрослых аутизма. Вы перестаёте понимать абстракции и эмоциональные нужды окружающих людей, предпочитая воспринимать мир в конкретных, измеримых величинах. Сенсорная перегрузка сопровождает вас повсюду. В результате, чтобы потратить пункты исследовательских способностей, вам приходится тратить такое же количество пунктов самообладания.

Вторая стадия: вы видите, слышите и чувствуете слишком остро: для вас заметны даже движения воздуха. К сожалению, это приносит столько боли, что обострённые чувства мешают вам, а не помогают: за каждый потраченный пункт исследовательской способности надо отдать ещё 2 пункта самообладания. Кроме того, придётся пройти проверку самообладания, чтобы вытерпеть нахождение в месте, которое сильно воздействует на чувства, например, в шумном заводском цеху или на танцполе с мигающим светом и громкой музыкой. Чтобы оставаться рядом с переживающими негативные эмоции людьми, пройдите проверку самообладания со сложностью 5.

Третья стадия: люди с их неутолимыми эмоциональными запросами, навязчивым запахом и желанием вас потрогать стали просто невыносимы! Не то, чтобы вы их ненавидели, но это невозможно терпеть! Вы подаёте заявление на увольнение и удаляетесь в благополучную тишину одиночества.

ВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ТРАНСУ
Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.
Ячейка: Г3.

Латентная: вы склонны пялиться в пространство и легко отвлекаетесь на телеэкраны, движущиеся огни и блестящие предметы.

Первая стадия: сложность всех проверок самообладания для сопротивления мутантным способностям повышается на 1, кроме проверок способностей внушить агрессию, внушить страх, контроль эмоций и управление, сложность которых повышается на 2.

Вторая стадия: сложность всех проверок самообладания для сопротивления мутантным способностям повышается на 2, кроме проверок способностей внушить агрессию, внушить страх, контроль эмоций и управление, сложность которых повышается на 4.

Третья стадия: в сцене, заранее спланированной вами и ведущим, ваш герой попадает под влияние харизматичного второстепенного персонажа, никак не связанного с полицией. Это может быть верховный священнослужитель секты, лидер авторитарного политического движения или другая властная, немного зловещая фигура, чьи слова вы впитываете так, как будто они посланы свыше. Возможно, этот персонаж применил к вам любую из вышеуказанных способностей. Ваш герой уходит в отставку из ПУР, чтобы следовать за новообретённым учителем, но может позже вернуться в историю, например, во второстепенном сюжете одного из бывших коллег.

ВУАЙЕРИЗМ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.
Ячейка: Г6.

Латентный: вы больше любите наблюдать издалека, чем участвовать. Вы всегда вызываетесь добровольцем, если нужно поработать в надзоре, и всё менее охотно разговариваете со свидетелями лицом к лицу. Жизнь куда интереснее из-за одностороннего зеркала.

Первая стадия: вы устанавливаете по периметру дома скрытые камеры. Забросив домашние обязанности, часами увлечённо смотрите, как ничего не подозревающие люди занимаются своими повседневными делами. Слежка постепенно вытесняет из вашей жизни ро-

мантические отношения. Вы получаете пункт электронной слежки.

Вторая стадия: вы испытываете сексуальное возбуждение, лишь наблюдая за другими. Вы фантазируете о том, чтобы подсматривать за людьми, но пока не пересекли границу территории откровенных извращенцев. Встречи с глазу на глаз становятся для вас настоящим испытанием; вы лишаетесь одного пункта самообладания, прямо поучаствовав в допросе свидетеля или подозреваемого. Вы получаете ещё один пункт электронной слежки.

Третья стадия: в цепочке эпизодов, которые вы спланировали совместно с ведущим, ваш персонаж скатывается к навязчивому подсматриванию за людьми — своими глазами или через скрытые камеры. В конце концов его ловят, арестовывают, судят и выкидывают со службы в полицию.

ДЕПРЕССИЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: B2.

Латентная: стресс на работе иногда приводит вас в состояние беспричинной тревоги или вызывает тупую, мертвящую подавленность. Хотя время от времени вы выглядите усталым и отрешённым, вам всё же удаётся скрывать своё состояние от коллег и друзей.

Первая стадия: вы плохо спите, не можете мотивировать себя и держать позитивный настрой. В состязании вы никогда не будете действовать первым. В групповом бою ваш персонаж ходит последним (если в таком состоянии находится больше одного персонажа игроков, их очерёдность определяется по обычным правилам).

Вторая стадия: сохраняются симптомы и недостатки предыдущей стадии. Вдобавок, вас теперь преследуют мысли о самоубийстве. Хотя большую часть времени вы выглядите вялым и отрешённым, перед лицом опасности можете внезапно стать безрассудно смелым. По решению ведущего вы должны прой-

ти проверку самообладания (сложность 4), чтобы избежать угрожающей жизни ситуации или отступить. Если вы провалили проверку и ринулись навстречу опасности, все проверки в таком состоянии становятся сложнее на 1, что отражает ваше пренебрежение к собственной безопасности.

Третья стадия: в полном согласии с давней полицейской традицией вы стреляетесь из табельного оружия. В начале следующей игровой встречи персонаж не является на свою смену. Не в силах с вами связаться, коллеги начинают поиски и находят ваше тело дома или в другом важном для вас месте. Предсмертная записка подтверждает, что это было самоубийство.

Однако, если вы обладаете способностью самоподрыв, то персонаж остаётся в игре до тех пор, пока не представится возможность себя взорвать. Но спустя положенное время после взрыва он не появляется вновь, навечно перейдя в состояние атмосферной пыли.

ДЕФИЦИТ ПЛАЗМЫ

Способность, помогающая справиться с дефектом: здоровье.

Ячейка: B1.

Латентный: у вашего лица всегда бледный, восковый оттенок. Вам нужно спать дольше, чем остальным, и даже после этого под глазами залегают тёмные круги. Ваше тело реагирует на красное мясо так, как будто оно накачено кофеином.

Первая стадия: способность вашего организма производить собственную плазму крови резко упала. В то же время, вы научились восстанавливать её запас, выпивая человеческую кровь (или чистую плазму). Каждый раз, когда вы тратите пункты на проверку атлетики, драки или способности мутанта, в течение получаса необходимо выпить пол-литра крови или четверть литра плазмы, иначе вы будете терять 1 пункт здоровья каждый час и не сможете восстанавливать запасы здоровья и остальных общих способностей, пока не получите свою дозу. Если в результате дефицита плазмы

ваше здоровье опускается ниже -5, вы автоматически проваливаете проверку потери сознания и впадаете в кому. При этом ваше состояние стабилизируется. Вы остаётесь в коме на время госпитализации (см. стр. 112), затем внезапно просыпаетесь.

Больные обычно покупают и держат при себе запас плазмы, но ведь случаются и неожиданности! Не успеете вы оглянуться, как уже присосались к чьей-то открытой вене. Если у вас есть клыки, их можно вонзить в артерию и кормиться прямо через них. Иначе придётся устроить неаккуратную процедуру — скорее всего, забирать кровь подкожной иглой. Непроизвольное распитие чужой крови, естественно, расценивается как нападение при отягчающих обстоятельствах.

Зато вы становитесь иммунны к СПИДу, гепатиту и другим передающимся через кровь болезням — кроме СВСР (см. врезку на стр. 94). Однако вы всё ещё способны стать переносчиком СПИДа или гепатита и заразить другого.

Вторая стадия: такая же, но вы должны выпивать по поллитра крови или четверти литра плазмы за каждый потраченный пункт атлетики, драки или мутантных способностей, иначе каждый час будете получать $d6+3$ урона.

Третья стадия: отныне вы можете жить только на аппарате искусственного жизнеобеспечения, который, как при плазмаферезе, постоянно прогоняет через себя вашу кровь, насыщая её концентрированной супер-плазмой. Вы остаётесь в сознании, но прикованы к постели и не можете участвовать в расследованиях. Полицейская страховка обеспечит вам лечение до самого конца ваших дней.

ДИССОЦИАЦИЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: 52.

Латентная: вы чувствуете, что мир становится всё менее и менее реальным, а ваша связь с ним всё больше

истончается. Как будто то чувство отрешённости, которое вырабатывают в себе все полицейские, чтобы не сойти с ума от эмоциональной нагрузки на работе, заразило всю вашу эмоциональную жизнь. Если не следить за своим поведением, вы выглядите отстранённым, холодным и даже роботоподобным.

Первая стадия: ваша оторванность от реального мира нарастает. Попкультура теперь кажется навязчивой и чуждой, скопления людей раздражают. Изображать интерес к личной жизни окружающих становится испытанием. Вы можете искать успокоения в восточных религиях, особенно тех, которые учат об иллюзорности материального мира. Если из-за атаки мутанта вы вынуждены проходить проверку самообладания, её сложность увеличивается на 2.

Вторая стадия: вы приходите к выводу, что умерли или видите галлюцинации, и всё воспринимаемое на самом деле нереально. Может быть, это управляемое извне сновидение или иллюзия, созданная враждебным мутантом. В бою или других опасных ситуациях вы ведёте себя безрассудно. Ваша защита понижается на 1. В качестве компенсации появляется преимущество: бестрашие под вражеским огнём позволяет вам занимать выгодные позиции для стрельбы: защита целей во время проверок стрельбы или выстрелов тоже снижается на 1.

Вы также продолжаете страдать и от недостатков первой стадии.

Третья стадия: отсутствие интереса к воображаемому миру, в котором вы живёте, становится настолько полным, что больше нет никакой возможности заставить себя ходить на работу. Вы увольняетесь сами, или же вас выгоняют. При наличии склонности к духовной жизни вы можете стать буддийским монахом-затворником, проводящим всё время в медитации. А может быть, просто превратитесь в очередного бездомного с пустым

взглядом и будете бродить по улицам, бормоча себе под нос.

КОМПЛЕКС МЕССИИ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: БЗ.

Латентный: когда у кого-то неприятности, вы чувствуете, что именно вы должны и можете ему помочь. Если ему больно, вы должны его вылечить. Если он отвернулся от ключевых ценностей — смирения, самопожертвования и милосердия, — вы должны вернуть его на путь истинный. Другие могут оказать помощь в этом благом деле, конечно же, — при условии, что они понимают: это вы за него отвечаете, это у вас болит душа за весь мир.

Первая стадия: когда представляется возможность безрассудно последовать вышеописанным принципам, пройдите проверку самообладания со сложностью 4 — или устремитесь на амбразуру, и будь, что будет.

Вторая стадия: то же самое, но со сложностью проверки 8.

Третья стадия: в какой-то момент в следующем сценарии ведущий созда-

ёт сцену, где персонаж может отвратить кризис лишь через самоубийственный акт альтруизма. Та часть, где вы находите свою кончину, разыгрывается без учёта правил — вам обязательно удаётся совершить героическое деяние, и столь же обязательно вы погибаете в процессе свершения.

КРИЗИС САМОКОНТРОЛЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: Е1.

Латентный: в эмоционально напряжённых ситуациях вы реагируете импульсивно, особенно, если задеты ваши личные границы.

Первая стадия: всякий раз, когда вас оскорбляют или вторгаются в личное пространство, вас переполняет желание разразиться бранью, не важно, насколько серьёзными могут быть последствия. Чтобы успокоиться до того, как успеете сказать что-то глупое и неосторожное, пройдите проверку самообладания со сложностью 4.

Вторая стадия: такая же, как первая, но сложность проверки повышается до 6, а при провале вы бросаетесь на противника не только с оскорблениями, но и с лёгким рукоприкладством: трясёте его, швыряетесь вещами, наносите пару тычков. Естественно, если вторая сторона отвечает тем же или более агрессивно, вы готовы задать жару и перевести ругань в полноценную драку. Однако в большинстве случаев вам удаётся удерживаться в таких рамках, чтобы товарищи-копы могли всё уладить, и ваше личное дело не страдало.

Третья стадия: в подходящий по сценарию момент вы срываетесь в ответ на оскорбление в такой неадекватной манере, что это ставит крест на всей вашей карьере. Либо вы бьёте человека, достаточно влиятельного для того, чтобы немедленно вышвырнуть вас со службы, либо пересекаете грань между мелким насилием и подсудным избиением или даже убийством.



МЕГАЛОМАНИЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: Д2.

Латентная: у вас преувеличенное ощущение собственной важности и значимости ваших свершений. Тем не менее, вы достаточно умны, чтобы прятать реальный масштаб своего самомнения от окружающих: они считают вас привлекательно дерзким и напористым.

Первая стадия: становится всё труднее скрывать, что вы считаете себя куда умнее и профессиональнее всех бессмысленно коптящих небо бездарностей из полицейского начальства. Каждый раз, когда вы получаете приказ, который вам не по нраву, или терпите неуважение от очередного идиота, недостойного чистить ваши ботинки, вы должны пройти проверку самообладания со сложностью 4 или высказать всё, что на этот счёт думаете.

Вторая стадия: уверенность в том, что вы были рождены для славы и величия, порождает безжалостный план действий. Может, однажды вы станете шефом полиции. Хотя нет, это недостаточно высокое место для человека с таким талантом к руководству. Вы станете сенатором. Президентом!

Интерес к остальным опускается до нуля. В любой ситуации, когда можно продемонстрировать превосходство над другим человеком или получить хотя бы небольшое преимущество, не выдавая себя, вы не колеблясь берёте то, что ваше по праву. Моральные принципы, которые обязательны для посредственности, не имеют права мешать величию. Чтобы устоять перед этим позывом, пройдите проверку самообладания со сложностью 6.

Третья стадия: мутанты лучше обыкновенных людей, решаете вы. Они — будущие боги. А кто же вы, как не глава пантеона, которому суждено править с вершины нового Олимпа?

После скандала, вызванного вашей безнравственной попыткой влезть на пьедестал славы — а может, просто

плановой проверки у психиатра — вас тихонько увольняют со службы. Игрок выводит из истории персонажа, который может позже появиться в сценарии в качестве безумного преступника под управлением ведущего.

МНОЖЕСТВЕННОЕ РАССТРОЙСТВО ЛИЧНОСТИ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: Д5.

Латентное: у вас часто и внезапно меняется настроение и мнение. Вы быстро и уверенно принимаете решение — а через минуту абсолютно разуваетесь в его правильности. Общаясь с подозреваемыми и свидетелями, вы замечаете, что перенимаете их манеру речи и жестов, — и даже начинаете вести себя так же.

Недавно вы начали разговаривать сами с собой.

На латентной стадии этот дефект лишь обостряет ваше искусство допроса. Способность влезать в голову подозреваемым позволяет вам один раз за игровую встречу получить информацию, как если бы вы потратили один пункт исследовательской способности, даже если самой способности у вас нет.

Первая стадия: находясь в одиночестве, вы начинаете вести разговоры с одним или несколькими воображаемыми персонажами, которых держите в секрете от коллег и любимых. Если вас застанут за этим занятием, вы объясняете, что придумали их для удобства размышления вслух и ни в коем случае не верите в их существование. Это даже не галлюцинации, настаиваете вы, — просто плод воображения, не более.

Однако когда вы общаетесь с ними в одиночестве, они начинают казаться всё более и более настоящими, со своими эмоциями, историей, планами.

Придумайте свою дополнительную личность или несколько вместе с ведущим. Они должны отражать разные грани вашего характера. Их история может иметь связь с кризисом, который вызвал

у вас первую стадию расщепления личности. Например, если вы сдались своему расстройству, когда обнаружили изуродованный труп доверенного информатора, новая субличность может вести себя как он и позаимствовать у него вымышленные биографию и внешность.

В состоянии стресса вы должны пройти проверку самообладания со сложностью 4, в случае провала вы ненадолго переключаетесь на личность одного из воображаемых друзей.

Вторая стадия: больше вы не разговариваете с дополнительными личностями. На самом деле, вы уже и не помните, что они когда-то существовали. Вместо этого под действием стресса вы иногда ненадолго оказываетесь дезориентированы, а затем приходите в себя в виде одной из субличностей, также называемой альтером (чтобы избежать этого, пройдите проверку самообладания со сложностью 6). Если вы описали нескольких из них, ведущий определяет, какая выходит на поверхность, опираясь на природу стрессовой ситуации. В ответ на сцену насилия может появиться воинственный альтер. Когда вы чувствуете себя всеми забытым и нуждаетесь в поддержке, то можете очнуться милым беспомощным ребёнком. Альтер остаётся у руля на 1–6 часов или пока не случится другая стрессовая ситуация. В последнем случае, если для преодоления нового кризиса больше подходит главная личность персонажа, он возвращает себе контроль над телом без проверок. Если другой альтер подходит больше, он и оказывается во главе. Отменить переключение на новую личность с помощью проверки самообладания вы можете, только когда управляет главная личность.

Какой бы альтер ни был у руля, вы считаете себя им и действуете соответственно. При этом вы знаете о наличии главной личности и стараетесь себя не выдать. Однако ваши цели и порывы сильно отличаются от первоначальных, и не обязательно вам хорошо удаётся их скрывать. Чтобы скрыть свою транс-

формацию от других, пройдите проверку самообладания со сложностью 8.

Третья стадия: персонаж покидает историю одним из двух способов:

О его расстройстве становится известно начальству, возможно, после планового осмотра у психиатра. Его увольняют по медицинским показаниям.

Один из альтеров берёт верх, навсегда подавляя первоначальную личность. Он не интересуется полицейской карьерой, так что увольняется по собственному желанию и отправляется на поиски новой и интересной жизни.

ПАНИЧЕСКОЕ РАССТРОЙСТВО
Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание/здоровье.

Ячейка: В0.

Латентное: вы просто немного нервный. Всё время вздрагиваете — даже во сне. Вы часто мучаетесь бессонницей, и тогда вы всю ночь ворочаетесь в постели, воображая грядущие несчастья, большие и малые. Какую бы линию поведения вы ни представили, у неё мгновенно находится несколько неприятных последствий.

Первая стадия: при виде опасности вы каменеете. Когда определяется очерёдность действий, ваш ход всегда последний; медленнее только жертвы первой стадии депрессии. Во время первого раунда боя сложность всех ваших проверок возрастает на 2.

Вторая стадия: вдобавок к указанным выше симптомам появляется тяжёлая реакция на стресс, напоминающая небольшой сердечный приступ. Когда ваше самообладание опускается более, чем на 2 пункта, пройдите проверку здоровья со сложностью 6. В случае провала вы начинаете обливаться потом, зрение замутняется, наступает полубморочное состояние. Бросьте кубик, чтобы определить полученный урон, и в следующие полчаса вы не можете совершать никаких значительных действий.

Третья стадия: у вас немедленно случается обширный инфаркт. Пройди-

СВСП

Заразная болезнь под названием СВСП (синдром внезапной смерти плюсов) — это бич мутантного сообщества. Вирус внезапно появляется в крови и костном мозге мутанта, страдающего дефектом переносчик СВСП. Он может долгие месяцы находиться в спящем состоянии, пока не активируется в результате психического или физического шока носителя. Когда здоровье или самообладание инфицированного опускается до 0, он должен пройти проверку соответствующей способности со сложностью 2. При провале кровь жертвы вскипает, тело сотрясается в ужасающих судорогах, и вирус трансформируется в мощный энзим, который стремительно расщепляет жир и мышцы. В ходе химической реакции тело жертвы превращается в биологическую бомбу. Человек взрывается, покрывая всех в радиусе 5 м кровью и ошметками плоти.

Любой мутант, который вошёл в контакт с этой заражённой плотью, должен пройти проверку здоровья со сложностью 3, в случае провала он заражается. Персонажи с дефектом переносчик СВСП иммунны, даже если жертва заразилась от другого носителя.

Вирус передаётся также через контакт с кровью и спермой заражённых, то есть, во время переливания крови, родов, внутривенных инъекций общей иглой и сексуальных контактов. Переносчики СВСП второй стадии также могут передавать инфекцию через слюну. После контакта пройдите проверку здоровья со сложностью, которая зависит от природы этого контакта:

Контакт	Сложность
Через губную помаду или стакан с питьём (с переносчиком второй стадии)	2
Случайный укол заражённой иглой	3
Поцелуй с переносчиком второй стадии	4
Незащищённый секс	5
Общий шприц	6
Переливание крови	12

Лекарства от СВСП не существует. Как не существует и средства остановить смертельную последнюю реакцию, если она началась. Ни вирус, ни энзимная каталитическая реакция не реагируют на излечение болезней. Вирус СВСП не может жить и размножаться в организме обычного человека. Не-плюсы не бывают переносчиками.

те проверку здоровья со сложностью 10; в случае провала вы умираете. В случае успеха (или если вас оживили, например, благодаря способности излечение болезней) вы выживаете, но со службы вас увольняют по медицинским показаниям.

ПЕРЕНОСЧИК СВСП

Способность, помогающая справиться с дефектом: здоровье.

Ячейка: П1.

Латентный: ваш организм обладает потенциальной способностью вырабатывать вирус СВСП (см. врезку), но пока этого не делает. У вас нет ни призна-

ков, ни симптомов болезни — и никогда не будет, вы к ней иммунны. Хотя не существует теста, который бы показал, что вы — переносчик СВСП, если у вас есть одновременно иммунитет к болезням и излечение болезней, то с высокой вероятностью вы им станете.

Первая стадия: тест на СВСП показал положительный результат, но вы вне опасности. Вирус присутствует в вашей крови и, если вы мужчина, в вашей сперме.

Вторая стадия: теперь вы можете заразить человека и через слюну.

(Третья стадия): у этого дефекта нет третьей стадии как таковой. Одна-

ко, если вы намеренно распространяете болезнь — в том числе, делаясь напитками, — вас могут уволить со службы. Если кто-то из жертв умрёт, возможно, вас будут судить за убийство по неосторожности.

СИНДРОМ ДЕФИЦИТА ВНИМАНИЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: ДЗ.

Латентный: вы забывчивы и с трудом концентрируетесь на одном задании. С вашей неукротимой энергией и жадой впечатлений вы наверняка были главным комиком класса в школьные годы. Главный шутник участка сегодня — тоже вы. Играя роль персонажа, постоянно дёргайтесь, вскакивайте на ноги и ходите из угла в угол, время от времени показывая нервный тик.

Первая стадия: ваша гиперактивность и маниакальное поведение начинают пересекать грань между привлекательным и раздражающим. Чтобы потратить пункты исследовательских способностей, придётся расстаться с таким же количеством пунктов самообладания.

Вторая стадия: вы теряете возможность тратить пункты исследовательских способностей.

Третья стадия: вы полностью потеряли способность фокусироваться на задании и ведёте себя настолько маниакально, что не можете больше пользоваться исследовательскими способностями. После нескольких отчётов о том, что вы не справляетесь с работой, вас увольняют из полиции.

СКЛЕРОДЕРМИЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: здоровье.

Ячейка: А1.

Латентная: небольшие участки вашей кожи стали жесткими и бесцветными. Они находятся на корпусе, так что можно легко спрятать их под одеждой.

Первая стадия: у вас обнаружили склеродермию. Это хроническая болезнь, при которой в коже откладывается лишний collagen. На лице и руках у вас образуются хорошо заметные рубцы, из-за чего рейтинг следующих межличностных способностей уменьшается на 1: ведение допроса, ведение переговоров, лесть, притворство, флирт.

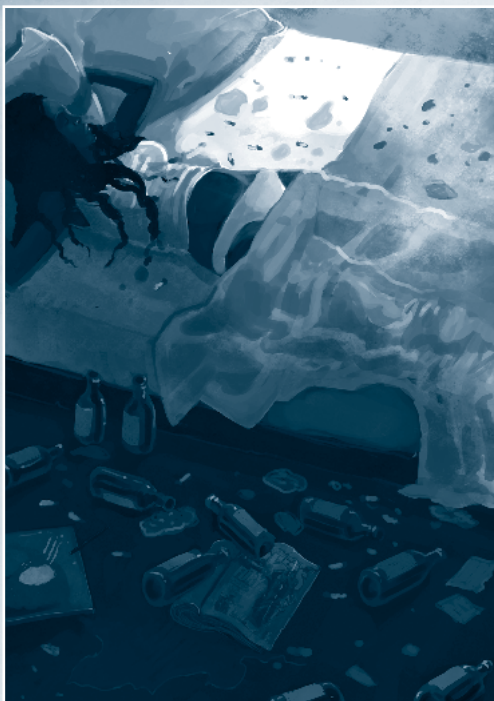
Вторая стадия: обезображивающие последствия болезни становятся ещё заметней. Вы теряете ещё по одному пункту ведения допроса, ведения переговоров, лести и флирта и больше не способны притворяться другим человеком, если те, кого вы обманываете, могут вас видеть.

Третья стадия: разрастающиеся скопления коллагена губят ваши лёгкие, пищеварительный тракт и почки. Вы попадаете в больницу и после многомесячной болезненной борьбы за жизнь умираете от почечной недостаточности.

СКЛОННОСТЬ К ПРИВЫКАНИЮ
Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.
Ячейка: Д1.

Латентная: вы любите риск и опасность, а также заниматься тем, что можно повторять, получая всё новые дозы удовольствия. Все знают, что вы выпиваете чуть больше, чем следовало бы, и экспериментируете с мягкими запрещёнными веществами. У вас всегда сделаны ставки на грядущую игру. Зависая в интернете, вы не останавливаетесь, пока глаза не покраснеют, всё время в поисках ещё одного крутого сайта или порции специфических неприличных фото. Запустив новую видеоигру, вы не можете отложить её, пока не убьёте финального босса. С утра ваши мозги не желают работать, пока не получат свою дозу кофеина, которая наверняка не будет последней в этот день.

Первая стадия: вы выпиваете несколько раз в день и проводите большую часть свободного времени в пьяном ступоре. Наркотики, которыми вы



пользуетесь, уже не ограничиваются травкой и экстази — иногда это кокаин или героин. Если телевизор переключают на спортивный канал, вы не можете отвернуться от экрана, выскиывая шанс вылезти из долгов своему букмекеру. Хотя напарники всё ещё вас прикрывают, вечно красные глаза, усталый вид и мятая одежда уже начинают привлекать внимание начальства. Когда вы тратите пункты исследовательских способностей, на каждый вложенный пункт нужно потратить ещё один пункт самообладания.

Вторая стадия: теперь вы зависимы от вещества или поведения, которое привело вас к кризису и переходу на вторую стадию. Склонность к другим видам зависимого поведения также выросла. Если вы подсели на наркотик, то должны постоянно принимать его, чтобы казаться нормальным и работать. Когда у вас не оказалось дозы, пройдите проверку самообладания со сложностью 6, чтобы продолжить текущее расследование. Иначе вы сбегаете на поиски дилера. Если у вас зависимость от какого-то дей-

ствия, пройдите аналогичную проверку самообладания, когда вам представляется возможность его выполнить. Провалив проверку, вы не можете устоять перед искушением и изменяете своему долгу. Сосредоточиться на работе становится ещё труднее: на каждый потраченный пункт исследовательской способности приходится тратить 2 пункта самообладания.

Третья стадия: вы превратились в такого явного опустившегося пьяницу, наркомана, игрока на деньги или что там ещё, что вас увольняют из полиции.

СЛЕПОТА

Способность, помогающая справиться с дефектом: здоровье.

Ячейка: Б5.

Начальная: вы ощущаете постоянное давление в глазных яблоках, которое ослабевает после ночи крепкого ничем не потревоженного сна. Вы носите очки; линзы в них становятся толще после каждого похода к офтальмологу.

Первая стадия: удалённые предметы выглядят размытыми. Периферическое зрение начинает отказывать. Стёкла ваших очков уже похожи на бутылочные доньшки. Защита всех противников, которых вы атакуете с помощью стрельбы или способностей-выстрелов, повышается на 1. Дальность всех ваших мутантных способностей сокращается на треть. Когда вы ведёте слежку, полагаясь в основном на зрение, сложность проверок повышается на 2.

Вторая стадия: иногда по утрам вы ощущаете пугающие предвестники того, что будет дальше: после пробуждения вы не видите вообще ничего. Это длится от 10 до 30 минут. Периферическое зрение полностью вас покинуло; объекты на средней дистанции сливаются в размытое пятно. Защита всех противников, которых вы атакуете с помощью стрельбы или способностей-выстрелов, повышается на 2. Дальность всех ваших мутантных способностей сокращается на две трети. Когда вы ведёте слежку,

полагаясь в основном на зрение, сложность проверок повышается на 4. После каждой драки пройдите проверку здоровья со сложностью 4; в случае провала вы полностью теряете зрение примерно на час.

Третья стадия: теперь вы полностью ослепли. Можно выбрать между увольнением по инвалидности и переводом на административную должность, где ваш недостаток смогут компенсировать. В любом случае, персонаж выбывает из игры.

ШИЗОФРЕНИЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: E0.

Латентная: в состоянии усталости и стресса вам отказывает умение распознавать социальные сигналы. Вам сложно построить прочные отношения с кем-то, кроме родных и напарников. Иногда вы слышите странные звуки, которые не слышит больше никто.

Первая стадия: время от времени случаются умеренные слуховые галлюцинации, которые обычно можно отличить от настоящих звуков. Ваши эмоции становятся менее явными, мимика и голос — менее выразительными. Рефлекторное недоверие — бич всех полицейских — становится базовой реакцией на незнакомцев. Иногда вам кажется, что даже родные и партнёры что-то против вас замышляют. Все траты пунктов межличностных способностей увеличиваются на 1.

Вторая стадия: связь с реальностью слабеет ещё больше. Галлюцинации теперь распространяются и на зрение, обоняние и осязание. Голоса в голове сопровождают вас очень часто. Они обрели чёткость и принадлежность, которая согласуется с вашим искажённым мировосприятием. Вы можете считать их ангелами, демонами, пришельцами, плюсами с психическими силами или компетентными органами типа ФБР и МВБ. Они призывают защищаться от угроз, которые приближаются со всех сторон. Они

велят вам не доверять никому, даже друзьям и ребятам из вашей команды. Пока вы ещё стараетесь их не слушать. Иногда вам кажется, что они-то и хотят вас уничтожить. Подавлять голоса и вести себя как нормальный человек — это непрерывное сражение. Вы кажетесь холодным, занятым своими мыслями и напуганным. Если не применять железный самоконтроль, ваша речь становится сбивчивой, путаной и невнятной. Медицинская помощь слабющему сознанию могла бы подавить галлюцинации, но вас уволят, если начальство об этом узнает. Все траты пунктов межличностных способностей увеличиваются на 2.

Третья стадия: голоса не лгут. Враги повсюду. Они меняют законы пространства и времени, лишь бы угрожать вам и принуждать к подчинению. Ваши друзья и родные управляют ими извне, как марионетки. Зашифровывая послания в сообщениях СМИ, Другие дразнят вас и грозят расправой. Это они устроили ваше увольнение из полиции, прикрываясь «психиатрическими» показаниями. Считается, что вы сошли с ума, но на самом-то деле это все остальные не в своём уме. Они не видят врага у себя под носом. Не слушайте их призывов пить антипсихотические таблетки, которые прописал так называемый «доктор». Это последнее средство для тотального контроля над разумом. Необходимо сохранять чёткое восприятие этой адской реальности, даже если они запрут вас на остаток жизни в комнате с мягкими стенами.

ЭРОТОМАНИЯ

Способность, помогающая справиться с дефектом: самообладание.

Ячейка: D2.

Латентная: вы склонны к навязчивой влюблённости, неизбежно направленной на недоступных и занятых людей. Это выглядит обычным и безобидным поведением и частью более распространённой любви к сплетням и поп-культуре.

Первая стадия: ваш интерес к знаменитостям ослабевает, когда вы зна-

комитесь с новым человеком, который кажется привлекательным и занимает все ваши мысли. Этот человек обладает куда более высоким статусом, чем вы, и не имеет ни малейшего желания общаться с вами в романтическом ключе. Если вы применили чтение мыслей к кому-то, кто подходит под это описание, отныне он или она становится вашей целью. Вы продолжаете искать встречи и признаваться в любви даже после того, как вам прямо сказали прекратить.

Вторая стадия: вам начинает казаться, что у вас с этим человеком секретные отношения, о которых никто больше не знает. Вы видите зашифрованные сообщения от него в телепередачах, на рекламных щитах и в текстах песен, которые крутят по радио. Каждый раз, когда его при вас упоминают, вы должны пройти проверку самообладания (сложность 4) или попытаться немедленно с ним связаться. Способы общения с объектом вашей фиксации становятся всё более странными: вы посылаете зашифрованные сообщения, мёртвые цветы, кол-

лажи из журнальных картинок или самодельные мешочки-амулеты, полные жутковатых предметов, которые должны символизировать вечную любовь. Если вы обнаруживаете, что у вашего объекта есть настоящий любимый человек, то впадаете в дикую ревность. Каждый раз, когда вы слышите о своём сопернике, пройдите проверку самообладания (сложность 5), чтобы перебороть желание угрожать, преследовать или даже напасть на разлучника. Возможно, вы считаете, что он агент ЦРУ, адский демон или рептилоид под прикрытием. На этой стадии расстройства вам удаётся скрывать свои следы достаточно эффективно, так что ни воображаемый возлюбленный, ни коварный соперник не могут вычислить вас и принять меры.

Третья стадия: усилия по воссоединению с объектом тайной любви становятся настолько очевидными, что он раскрывает вашу личность. Вы предстаёте перед судом за свои поступки; со службы вас выгоняют.



СИСТЕМА ПРАВИЛ СЫЩИК

Эта глава описывает базовые правила СЫЩИК; она важна как для игроков, так и для ведущего. Но сначала позвольте нам рассказать немного утомительной теории.

ПОЧЕМУ СУЩЕСТВУЕТ ЭТА ИГРА

Детективные игры понимают неправильно начиная от самой зари РИ (ролевых игр). В результате их трудно водить, и они часто застревают на месте. СЫЩИК призван всё это исправить.

В чём проблема традиционного подхода к ведению детективных игр? Он основан на неверной предпосылке. Сюжетные РИ, в том числе детективы (они были одними из первых), произошли от классических РИ про разграбление подземелий. Улики в них заняли то же место, которое в подземельях занимали сокровища. Кусочек информации, который позволит перейти к следующей сцене, нужно разыскивать. Если повезло удачно бросить игральные кости — вот вам улика. Если нет — то нет, и история застревает.

Однако в рейде по подземельям сбор сокровищ — не самое главное. Основное событие там — битвы с чудовищами и врагами, которые в подземельях обитают. Время шарить по сундукам настанет потом, в качестве награды. Если вам не удастся собрать все ценности, что спрятаны в комнате, добыча будет поменьше, но история в целом продолжится. И вы промаршируете по туннелю в следующую набитую чудовищами пещеру.

Представьте себе подземелье, в котором следующая комната открывается только после удачного броска, а тем,

кто получил плохой результат, остаётся только сидеть и скучать.

В придуманных расследованиях, будь то мистический роман или эпизод полицейского сериала, основное внимание уделяется вовсе не поиску улики. Иногда вы найдёте абзац-другой про то, как он был труден, или увидите нарезку кадров с криминалистами, которые переворачивают квартиру вверх дном. Но основное действие начинается, когда все улики собраны.

Детективные сюжеты — это истории не о поиске улики, а о том, как сопоставить найденные зацепки.

Поэтому СЫЩИК позволяет героям провести поиск улики почти автоматически, достаточно попасть в нужное место и применить нужную способность. После этого начинается самое интересное, когда игроки пытаются сложить кусочки мозаики воедино.

Для команды диванных детективов это достаточно сложная задача, даже если у них все улики на руках. Каждый сценарий начинается с того, что группа антагонистов устраивает заговор или совершает преступление. Плохие парни творят плохие вещи. Персонажи игроков должны вычислить, кто они такие, и остановить их.

ОТ СТРУКТУРЫ К ИСТОРИИ

Записи ведущего о структуре сценария — это ещё не история. История создаётся, когда вы, команда игроков, оживляете структуру действиями своих персонажей. Сюжет движется от сцены к сцене со скоростью, которую определяете вы; вы находите улики и сопоставляете их друг с другом.

Персонажи взаимодействуют с окружением, собирая физические улики с мест преступления, свидетельства и экспертные мнения — с персонажей ведущего.

Первая сцена представляет тайну, которую вам нужно раскрыть. Затем придётся побегать по городу, собирая сведения, которые позволят пролить свет на ваше дело. В каждой сцене содержится информация, указывающая на новые сцены. Какие-то из них могут ввести в расследование крутой поворот — вдруг окажется, что первая загадка была лишь частью чего-то большего. Чем больше улик накапливается, тем чётче вырисовывается картина преступления, и в конце концов персонажи приходят к кульминационной сцене, где тайное становится явным, и злодеи открыто восстают против героев. Заключительная сцена объясняет пробы в истории и показывает последствия вашей победы — или, в редких случаях, вашего поражения. (Почему поражение вообще возможно? Это создаёт напряжение и волнующую неопределённость).

Чтобы переходить от сцены к сцене и разгадывать основную тайну, вы должны собирать улики. Они укажут вам направление дальнейших действий.

ПОДСКАЗКА ДЛЯ ИГРОКОВ: СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ

Детективные сценарии часто вязнут в потоке предположений о том, что случилось на самом деле. Возможны многие вещи, но на самом деле происходит только одна. Если найденные улики связываются более, чем одним объяснением, значит, вам нужно больше улик.

Когда вы застряли, выходите на улицы и ищите новую информацию.

ПОИСК УЛИК

Собирать улики просто. Всё, что нужно сделать, это: 1) попасть в сцену, где можно найти ценную информацию, 2) иметь необходимую для её обнаружения способность и 3) сказать ведущему, что вы её используете. Выполнив эти три пункта, вы всегда получите искомый кусочек нужной информации. Никогда это не будет зависеть от того, как лёг кубик. Достаточно попросить, и вы получите своё.

Можно подробно описать, что вы пытаетесь сделать: «Я использую анализ текста, чтобы узнать, действительно ли записку написал Данзингер».

А можно описать поиск информации более общими словами: «Я обыскиваю место преступления, используя сбор улики».

Если заявленные вами действия подходят под описание улики из схемы сценария, ведущий сообщает вам информацию, которую раскрывает улика.

Коп Джон Броди ищет полевой лагерь, где прячется банда анти-мутантных отморожков, известных как бархеды. Он прочёсывает участок леса в стороне от шоссе, разыскивая следы их присутствия. Игрок, Джастин, говорит: «Я перевожу камеру в инфракрасный режим и сканирую местность в поисках тепловых следов». Этого достаточно, чтобы получить информацию для перехода к следующей сцене — стычке с бархедами у них в лагере. «Пятна тепловой энергии возникают перед тобой справа, где-то в сотне метров. Похоже, там четверо или пятеро людей, они появляются и исчезают за барьером».

Некоторые улики становятся очевидными для опытного детектива, как только он прибывает на место. Эти пассивные улики ведущий предоставляет сразу, без запроса. Сценарий определяет, какие улики пассивные, а какие активные, но ваш ведущий может решить по-другому, в зависимости от того, какой объём помощи, на его взгляд, вам нужен. Когда у вас летят искры из-под копыт, он может сесть поудобней и позволить вам выспрашивать про пассивные улики. Когда вы увяли и застряли — сам расскажет об активных уликах, делая их пассивными.

Для каждой сцены ведущий выбирает **ключевую улику**. Это та, без которой нельзя перейти к следующей сцене, а значит, завершить расследование. Следует избегать ситуаций, когда ключевую улику можно обнаружить, только применив экзотическую исследовательскую способность (хотя как раз на этот случай команда персонажей создаётся так, чтобы у неё был доступ ко всем или почти ко всем этим способностям).

Некоторые улики позволяют вам получить **особое преимущество**, потратив пункты из запаса соответствующей исследовательской способности. Первые несколько игровых встреч ведущий будет предлагать тратить дополнительные пункты там, где есть такая возможность. Потом вам самим придётся спрашивать, можно ли ещё что-то выжать из данной улики, если уделить ей больше времени и приложить больше усилий. Вы можете даже придумать, как улучшить и без того хороший результат. Если ваше предложение покажется ведущему интересным и убедительным, он может выдать особое преимущество, не указанное в структуре сценария.

Каждое преимущество обойдётся в один или два пункта из запаса соответствующей способности. Число пунктов зависит от его ценности и от того, насколько трудным было дополнительное действие. Узнавая у вас, хотите ли вы приобрести преимущество, ведущий всегда говорит, сколько оно стоит. Если вы получаете дополнительную информацию, она придаёт игре больше вкуса, но никогда не будет влиять на раскрытие всего преступления или переход к следующей сцене. Часто преимущество позволяет персонажу показать себя умным, влиятельным, отважным. Оно может помочь вам дальше по сценарию, чаще всего за счёт того, что позволяет произвести хорошее впечатление на второстепенных персонажей.

Если представить игру по СЫЩИКУ как телесериал, то особое преимущество даёт актёру, исполняющему вашего персонажа, эффектную сцену, и всё внимание зрителей обращено на него.



«Я могу определить, что за барьер их окружает?» — спрашивает Джастин. Ведущий знает, что это разукрашенный прогулочный автобус бархедов. Информация не важная для продвижения по сюжету, к тому же, Джастин и так всё поймёт, когда подойдёт ближе к лагерю бархедов. Но было бы впечатляюще, если бы он, как Шерлок Холмс, мог вычислить это прямо сейчас.

«Ты желаешь потратить пункт сбора улик?» — спрашивает ведущий. Джастин соглашается и уменьшает свой запас с максимума в 3 до 2.

Ведущий рассказывает следующее: «Ты вспоминаешь, что видел транспорт с таким силуэтом во время курса по идентификации автомобилей, когда тебя отправили учиться в штаб-квартиру ФБР в Куантико. Это люксовый дом на колёсах, Patriot 2006 от Beaver Motor Coaches. Ты вспоминаешь, какой у них обычный ценник. Большие трёхсот тысяч баксов».

Джон присвистывает: «Кто-то спонсирует этих идиотов, и немалыми деньгами».

ПРИМЕРЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Ниже приведено несколько примеров особых преимуществ, которые можно получить, потратив пункты исследовательских способностей.

Преимущества, которые помогут вам в будущих состязаниях общих способностей.

- ▶ Вы понимаете, что топливный бак пробит, до того, как заводите автомобиль.
- ▶ Вы замечаете дыру в заборе комплекса или что охрана уходит в самоволку после 18.00.
- ▶ Чертежи показывают, что бомбу надо держать горизонтально, если вы не хотите, чтобы она взорвалась.

Преимущества, которые дают вам произвести хорошее впечатление на второстепенных персонажей.

- ▶ Вы опознаёте и возвращаете владельцу украденное произведение искусства. Позже он с большей охотой придёт к вам на помощь.
- ▶ Потратив пункты, вы находите секретную комнату с заложником внутри, который может предоставить улики или даже помочь своими общими способностями.
- ▶ Вы тратите пункты лести, чтобы лейтенант дал вам хорошее дело.

Преимущество может потянуть за собой сцену-флешбек.

- ▶ Вы находите тело своего старого товарища и вспоминаете, что он был хорошим копом, но потом перешёл на тёмную сторону.
- ▶ Вы получаете улику в форме монолога-вспоминания от своего лейтенанта.

Трата пунктов может разрешить для вас моральную дилемму. Если персонаж находит отвратительным действие, необходимое для получения ключевой улики, вы можете потратить пункты и обойти это требование.

- ▶ Запугав местного, ключевую улику можно получить даром. Но 2 пункта успокаивания, потраченные на того же местного, позволят добыть информацию и не расстроить человека.

Получение преимущества может ускорить расследование.

- ▶ Трата пунктов бюрократии в комбинации с лестью позволит получить ДНК-анализ улики на сутки быстрее.

Трата пунктов на преимущества часто помогает в перспективе, например, при конфликте с использованием общих способностей. Так что вам самим выгодно предлагать ведущему крутые преимущества, даже если они не описаны в сценарии.

Обмен пунктов на особые преимущества называется **мрамой**. В сценарии может уточняться, что вы получаете одно преимущество за трату 1 пункта или более весомое преимущество за трату 2 пунктов.

Ведущий, который любит импровизацию и который не прочь предоставить игрокам часть контроля над деталями истории, может позволить им самим уточнить нюансы полученного преимущества.

Если вы хотите совершить трату там, где сценарий не предусматривает получение преимущества, и ведущий не может придумать ничего, что уложилось бы в сценарий, ваши пункты остаются при вас.

ПАССИВНЫЙ ПОИСК УЛИК

Иногда персонажи инстинктивно замечают что-то, хотя специально не искали. Часто такое случается, когда они бездумно проходят через местность, которая не кажется им заслуживающей тщательного обыска. Команда может наткнуться на скрытую дверь, заметить каплю крови на безупречном мраморном полу в холле отеля, случайно подойти заглянуть под автомобиль, ко дну которого прикреплена взрывчатка. Межличностные способности тоже могут пригодиться при пассивном поиске улики. Классический пример — когда второстепенные персонажи попадают в разряд подозреваемых из-за странной манеры держаться и нервного поведения.

Было бы странно просить игроков задействовать их многочисленные способности в каждой на вид проходной и безобидной сцене. Тогда при каждой смене сцены им бы пришлось тратить время

на то, чтобы с маниакальным упорством проверить все способности по списку. Просто безумие.

Вместо этого ведущий спрашивает, у какого игрока в данный момент самый большой запас интересующей его способности (если он не уверен, какую из них использовать для базового поиска, самый простой вариант — сбор улики).

В случае равенства запасов у двух и более игроков улика достаётся тому, у кого больше рейтинг. Если рейтинги тоже одинаковы, персонажи находят улику одновременно.

Джон заходит в больницу, чтобы после неудачного падения наложить на губу шов. Его коллега по отряду Орlando Дэниэлс ждёт вместе с ним. Доктор на приёме симпатизирует анти-мутантам и хочет предупредить своих дружков-бархедов, что за ними охотятся копы. Ведущий решает, что пронизательность предупредит героев о нервном напряжении, которое скрывается под профессионально-усталой манерой поведения доктора. Способность есть у обоих; У Джона 2 пункта в запасе, у Орlando — 3.

«Орlando», — говорит ведущий, — «ты не можешь сказать точно, что не так, но доктор ведёт себя как-то неискренне».

УЛИКИ И ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЮЖЕТУ

Расследования в «Блюзе города мутантов» имеют одно серьёзное отличие от других игр по системе СЫЩИК, которые мы уже выпустили. Когда ты полицейский, недостаточно просто выяснить, что произошло, и переходить от сцены к сцене, чтобы в конце от души покарать преступников. Нужно суметь привести доказательства их вины в суде. Здесь цепочка ключевых улик не только раскрывает тайну преступления, но и ведёт к моменту, когда у вас накопится достаточно данных, чтобы построить дело против подозреваемых. Иногда отряд оказывается в ситуации, когда они разобрались, что произошло, но нужно найти больше улик, чтобы об-

винение стало доказуемым. Может быть, герои (или другие детективы) применили при поисках незаконные средства. Может, поверили свидетельству очевидца, но боятся, что хороший адвокат докажет его не состоятельность. В этой структуре ключевые улики ведут к получению физических доказательств, которые дадут возможность провести арест и суд, даже если о личности преступника герои догадывались уже на ранних стадиях сценария.

Иногда вы можете подкинуть своим игрокам кручёный мяч, придумав след из улик, ведущий к выводам, которые в корне отличаются от первоначальных подозрений.

ПРОВЕРКИ

Время проверки наступает, когда результат использования способности неизвестен заранее. Проверки применяются только к общим способностям. В отличие от сбора информации, при прохождении проверок существует достаточно высокая вероятность провала. Проигрыш может принести вам ужасные последствия, выигрыш — обеспечить заметное преимущество, а иногда и то, и другое вместе.

Даже в случае общих способностей ведущий просит пройти проверку только в важных для сюжета точках и заданиях особой сложности. Однако чаще всего использование общих способностей, так же, как и исследовательских, позволяет получить результат автоматически и возможные преимущества после траты пунктов.

Есть два типа проверок: проверки и состязания.

ПРОВЕРКИ

Проверка назначается, когда персонаж пытается совершить действие без со-

БРОСОК КУБИКА

По правилам СЫЩИК во всех случаях для бросков используется один кубик.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: БЕЗ ТРАТ

Хотя большинству групп пришлось по нраву правила исследовательских трат, у некоторых возникли с ними проблемы. Иногда игроки считают, что когда они спрашивают, можно ли совершить трату пунктов, это разрушает иллюзию выдуманной реальности или делает слишком очевидным, что в определённых сценах от них ждут определённых действий.

Вот другой метод обеспечить игроков уликами, который усилит интригу. Это дополнительное правило одинаково подходит для всех игр по правилам СЫЩИК. Имейте в виду, что, как и со всеми дополнительными правилами, вам придётся чем-то пожертвовать ради их введения. В данном случае увеличивается нагрузка на ведущего по учёту пунктов в обмен на более интуитивные правила для игроков.

Перед началом игры ведущий проверяет все бланки персонажей в поисках исследовательских способностей с рейтингом выше 1. Он собирает собственный список, в котором под каждым названием способности игроки располагаются по рейтингу.

Мартина Уно обладает способностью уличное чутьё, её рейтинг — 3. Джессика Энтон — тоже, но с рейтингом 2, Майк Мерула — 4. Запись в списке ведущего будет выглядеть так:

Уличное чутьё

Майк 4

Мартина 3

Джессика 2

Игроки предупреждают ведущего, когда добавляют новые пункты к исследовательским способностям, чтобы список оставался актуальным.

Когда персонажи игроков попадают в сцену, где есть возможность сделать трату, ведущий сверяется со списком, чтобы понять, кто из них может это себе позволить. Сначала ведущий выбирает первого по списку и ставит напротив его имени галочки в количестве, равном величине траты. В последующих сценах, где можно совершить трату пунктов этой способности, из тех игроков, чей рейтинг равен или превосходит трату, выбирается человек с минимумом галочек. Эти галочки не обозначают реальную трату пунктов; возможно, что обладатель рейтинга 2 в некоторой способности получит за игру

две или более 2-пунктовые улики, если больше никто в команде не отвечает требованиям. При таком подходе больше интересных улик получают те, кто сильнее всех вложил в каждую конкретную способность, но игроки не видят механизм распределения в действии. Ещё одно отличие: раскрываются все дополнительные улики.

Пример: персонажи игроков допрашивают свидетеля, бездельника с запавшими глазами по имени Лу. В схеме сценария указано, что за трату 1 пункта уличного чутья персонаж поймёт, что означает резиновый браслетик с тремя заклёпками на левом запястье Лу. Вы, ведущий, проверяете свой список на предмет уличного чутья и видите, что в этом сценарии ещё не было трат. То есть выше всех в списке и с минимумом галочек Майк. Вы описываете браслет и сообщаете игроку: «Браслет означает, что он сдорф — зависимый, который решил подчиниться мутанту с контролем чужих эндорфинов в обмен на кайф».

Две сцены спустя появляется новая возможность для трат уличного чутья. В этот раз нужно потратить 2 пункта, чтобы узнать, что ожоги на руке подозреваемого — следствие тюремной драки с лидером банды Латинские Короли Вентурой Рэем, во время которой Рэй впервые проявил способность поток огня. Ваш список теперь выглядит так:

Уличное чутьё

Майк 4 ✓

Мартина 3

Джессика 2

Напротив имени Майка уже стоит галочка, поэтому улику получает Мартина, и вы ставите две галочки напротив её имени:

Уличное чутьё

Майк 4 ✓

Мартина 3 ✓ ✓

Джессика 2

Следующий сценарий ведущий может как начать с пустого списка, так и сохраняя все отметки от предыдущих сценариев.

противления со стороны других персонажей или существ. Например, проехать по сложной трассе, перепрыгнуть через ущелье, проникнуть в охраняемое здание, попасть в цель из пистолета, отключить систему безопасности или устоять перед воздействием мутанта.

СЛОЖНОСТЬ

Ведущий определяет, насколько трудно совершить то или иное действие, выбирая для проверки значение сложности в пределах от 2 до 8 (иногда и ещё выше), где 2 соответствует небольшой вероятности провала, 4 — это норма и 8 граничит с невозможным. Игрок бросает один кубик; если результат равен или превышает значение сложности, его персонаж справился. Перед броском игрок может выделить несколько пунктов из соответствующего запаса, чтобы добавить их к результату. Игроки, забывшие вовремя объявить количество пунктов, которые они хотят добавить, получают только выпавшее на кубике число.

В игровом мире трата пунктов из запаса на проверку отражает особые усилия, которую приложил к делу персонаж; такого рода усилие можно совершить лишь несколько раз за время расследования.

Джон хочет вскарабкаться на высокую стену, чтобы увидеть, есть ли по другую сторону преступник. У играющего его Джастина сейчас полный запас атлетики — 8 пунктов. Он решает, что в этом деле ему по-настоящему нужна победа, и хочет потратить половину — 4 пункта — на проверку. Он получает 5 на кубике. С учётом 4 пунктов из запаса это даёт 9. С грацией акробата Джон забрасывает себя на верхушку стены.

Ведущий никогда не раскрывает игрокам значения сложности. По просьбе игроков он может примерно описать словами, насколько трудным кажется задание на первый взгляд:

«Такой забор перепрыгнет даже ребёнок».

«Ты залезал на такие заборы и раньше, но это было непросто».

«На такую высоту ты ещё ни разу не забирался без травм».

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: РАСКРЫТЬ СЛОЖНОСТЬ

Чтобы создать у игроков чувство супергеройской уверенности, вы можете сообщать им сложность обычных препятствий типа стен или погонь. Для чувства опасности раскрывать сложность нельзя никогда (см. стр. 33).

Проверка отражает лучший шанс игрока на победу. После провала этот шанс упущен, и вы не можете попробовать ещё раз, если только не совершите каких-то дополнительных действий, которые убедительно повысят ваши шансы на успех. Если ведущий позволит новую попытку, то на неё вы должны потратить больше пунктов, чем на предыдущую. Если вашего запаса не хватает, значит, вы не можете переиграть первый результат.

Орlando провалил попытку починить насос на тонущем корабле, и теперь он и остальные сыщики в западне. Он потратил на неё 2 пункта из запаса. Ведущий решает дать ему ещё один шанс, прежде чем судно перевернётся. Теперь ему придётся потратить хотя бы 3 пункта механики. К счастью, у него в запасе осталось 4 пункта. Сложность починки насоса равна 5. Орlando получает на кубике 6, добавляет 3 из запаса и в итоге у него 9. Насос заводится как раз вовремя, что-бы удержать корабль от потопления.

ПОМОЩЬ КОМАНДЕ

Когда группа персонажей действует вместе, они выбирают одного, который будет руководить. Этот персонаж проходит проверку, добавляя любое количество пунктов из собственного запаса, как и обычно. Все остальные персонажи тратят 1 пункт из запаса соответствующей способности, чтобы воспользоваться плодами трудов лидера. Эти пункты не прибавляются к результату его броска. За каждого персонажа, который не может заплатить 1 пункт за участие (потому что ему не хватает запаса или потому что у него вообще нет этой способности) сложность проверки для лидера повышается на 2.

Хотя у них уже есть ордер на захват убежища мутантного культа, Джон, Орландо, Ким и Шармэйн решают проникнуть туда скрытно, чтобы застигнуть последователей врасплох, когда полицейские фургоны ворвутся через главные ворота. Они хотят предупредить масштабное сражение с использованием суперсил, ведь внутри живёт множество детей. У Ким рейтинг проникновения 8; она становится лидером. У Джона, Орландо и Шармэйн 2, 0 и 4 пункта в запасе проникновения соответственно. Джон и Шармэйн платят по 1 пункту, у них остаётся 1 и 3. Орландо не может заплатить, и сложность проверки увеличивается с 4 до 6. (Если бы его не взяли, проникнуть было бы проще, но только у него есть контроль эмоций). Ким тратит на попытку 3 пункта и получает на кубике 1. Если бы не присутствие Орландо, этого было бы достаточно. Очевидно, он споткнулся, пробираясь через задний двор, и задел самодельную верёвочную сигнализацию.

Бывают ситуации, когда команде нельзя помочь. Только один из героев может сесть за руль. Два персонажа с предусмотрительностью по очереди проверяют каждый свою сумку, а не роются в одной.

ПОМОЩЬ ЛИДЕРУ

Когда два персонажа выполняют одно задание вместе, они договариваются, кто из них будет лидером, а кто — помощником. Лидер может добавить к результату броска любое количество пунктов из своего запаса. Помощник вправе потратить любое количество своих пунктов. К результату броска добавляется на единицу меньшее число.

Джон и Орландо пытаются вынести ящики с важными документами из подозрительного пожара. У Джона осталось 3 пункта в запасе полёта. У Орландо 2 пункта удлинения конечностей. Они решают, что Джон будет летать над кучей горящих коробок и бросать Орландо те, что получится выхватить, а Орландо станет ловить их вытянутыми гибкими руками. Ведущий считает, что такое использование суперсил хоть и не упоминается в правилах, но уместно в мире, где полно мутантов, эффектно выглядит и не лишено шансов на успех. Оба решают потратить все оставшиеся пункты. Джон прибавляет к результату броска 3. Орландо тратит 2, но прибавляет только 1. Из-

ражающий Джона получает 3, итого 7. Это больше, чем сложность 6, а значит, им удалось унести улики, которые помогут доказать вину подозреваемого в суде.

СОСТЯЗАНИЯ

Состязания случаются тогда, когда два персонажа (чаще всего это персонаж игрока и персонаж ведущего) активно пытаются друг другу помешать. Состязаниями можно разрешать самые разные физические противостояния, но в игре в жанре ужасов чаще всего встречаются погони — когда сыщики со всех ног убегают от убийственных существ, жаждущих оторвать им руки-ноги.

Во время состязания персонажи действуют по очереди. Проигрывает тот, кто первым провалит проверку. В случае погони первым ходит убегающий. Когда оба совершают действие почти одновременно, первым ходит тот, у кого меньше рейтинг соответствующей способности. Если рейтинги равны, первым будет персонаж ведущего. Если равны рейтинги персонажей игроков, первым ходит тот, кто последним пришёл на игровую встречу.

Персонаж, которому выпало быть первым, проходит проверку способности. Если он её проваливает, то проигрывает состязание. В случае его успеха проверку проходит второй персонаж. Так продолжается до тех пор, пока кто-то не провалит проверку, и в этот момент его противник выигрывает состязание. Обычно состязающиеся проходят проверку со сложностью 4.

Джон бежит по опустевшим после эвакуации коридорам института Квэйда, спасаясь от обезумевшего подозреваемого, способного к самоподрыву. Он надеется разорвать дистанцию настолько, чтобы выйти из зоны поражения взрыва. Его запас атлетики 6, у противника 7. Так как при погоне первым действует убегающий, сначала проходит проверку Орландо. Сложность равна 4; он тратит один пункт из запаса. На кубике 4, и Орландо врывается в лабораторию. Он замечает

на стене кнопку управления бронированной дверью, которая отрежет лабораторный комплекс от остального здания.

Подозреваемый тоже тратит 1 пункт и получает на кубике 3. Он ускоряется и, пригнувшись, успевает проскользнуть под опускающейся бронедверью.

Орlando тратит ещё 1 пункт, сокращая запас до 4. Он получает на кубике 6, итого 7. Ведущий предлагает ему объяснить, что он сделал: «Я заметил открытое окно и вылез на карниз».

Ведущий бросает кубик за подозреваемого, потратив 1 пункт, и получает на кубике 2. Это провал. «Выбившись из сил и тяжело дыша, — рассказывает ведущий, — подозреваемый останавливается и прислоняется к стене. Он начинает плакать и разговаривает с самим собой вперемешку со всхлипами. Ты не всё можешь разобрать, но он говорит что-то о своей дочери».

Первый раз услышав про то, что у человека есть дочь, Орlando чувствует, что наткнулся на важную информацию. Цепляясь за карниз, он прикидывает, удастся ли привести подозреваемого в чувство с помощью успокоивания, чтобы он объяснил, в чём дело.

Если у состязающихся разные шансы на успех, ведущий может назначить им разную сложность проверок. Персонаж, обладающий заметным преимуществом, получит меньшую сложность. Находящийся в невыгодном положении будет проходить проверки с большей сложностью. В случае сомнений ведущий понижает сложность для того, кто имеет преимущество. Детектив, взбирающийся по скале без снаряжения, обнаружит, что ему трудно угнаться за хорошо экипированным альпинистом, которого он преследует. В таком случае ему придётся столкнуться со сложностью 4, а альпинист получит меньшую сложность 3.

Пока идёт состязание, игрокам и ведущему стоит вместе придумывать интересные объяснения того, что именно сделал каждый персонаж, чтобы продолжать бороться. Таким образом вместо

того, чтобы скатиться к перечислению цифр, вы поддерживаете свой выдуманный мир живым.

СЛОЖНОСТЬ И СКОРОСТЬ ПРОДВИЖЕНИЯ ПО СЮЖЕТУ

Точно так же, как система правил СЫЩИК обеспечивает продвижение по сюжету, делая ключевые улики доступными для игроков, ведущий должен следить, чтобы проверки и состязания, важные для развития истории, можно было легко пройти. Назначайте этим важным точкам сюжета относительно небольшие сложности — 4 или меньше.

Приберегите суперсложные проверки для препятствий, которые дают интересные, но не критически важные преимущества. Например, если персонажам надо проникнуть в лагерь бархедов, чтобы вступить с ними в финальную схватку, пусть у этого задания будет небольшая сложность — 4. Если персонажам при этом кажется, что у них слишком легко всё получилось, добавьте деталь, которая объяснит, почему так произошло. Бархеда, который должен был стоять на посту, потом нашли без сознания, например.

ДОПОЛНЕНИЕ: ВЫ ВСЕГДА ПОБЕЖДАЕТЕ

Это правило хорошо согласуется с устройством системы СЫЩИК, но подойдёт не всем. Когда необходимо пройти проверку общих способностей, чтобы достичь ключевой сцены, в любом случае обеспечьте игрокам успех, а плохой результат броска пусть обернётся дурными последствиями, но не провалом. Например, персонаж игрока залезает на забор, но получает травму. Это правило никогда не защищает игроков от потери пунктов здоровья и самообладания.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУПЕРСИЛ

«Блюз города мутантов», как и другие игры по системе СЫЩИК, совсем не обязательно должен содержать сцены боя. Ведущий может устроить так, чтобы персонажи игроков раскрывали преступления и получали ордера на арест, а задерживать суперпреступников затем отправлялась усиленная плюсами команда захвата. Это вполне соответствует реальности: в настоящих полицейских организациях расследование преступлений и рискованные задержания выполняются разными подразделениями с разным набором профессиональных навыков.

Большинство игроков, однако, глядя в свой список суперспособностей, сразу прикидывают, какие из них пригодятся в бою. Если ведущий захочет пойти им навстречу, то можно запланировать в сценарии одно или даже больше крупных сражений, погонь или перестрелок.

Для этого нужен более последовательный подход к бою, чем тот, что система СЫЩИК давала до сих пор. В этой главе представлены правила для сражений с использованием суперспособностей.

ДИСТАНЦИЯ

До сих пор правила СЫЩИК не уделяли особого внимания дистанции в бою, и сражения разыгрывались с обычными для ориентированных на расследование игр условностями. Когда в дело вступают разнообразные мутантные способности, зависящие от расстояния, возможно, вам захочется ввести в игру миниатюры и тактическую карту.

Вы можете использовать отрезок ленты или шнура, размеченный условными метрами, и булавку для его крепления. Это поможет определить площадь действия сферических и круговых эффектов. Можно также использовать циркуль или шаблоны, например, из *Savage Worlds*.

Большинство тактических карт имеет разметку в клетку со стороной в один дюйм, что обычно соответствует пяти футам реальной дистанции или двум метрам, если вы используете метрическую систему. Если вы желаете использовать клетки другой мерности, нарисуйте сами такую тактическую карту, которая будет вам удобна.

ЗАСТАТЬ ВРАСПЛОХ

Когда персонажи неожиданно для себя оказываются в опасности, считается, что их застали врасплох.

Можно застать врасплох второстепенных персонажей, подкравшись к ним благодаря проникновению или слежке. Базовая сложность равна 4, но у особо бдительных персонажей она может быть больше.

Чтобы избежать заставания врасплох, пройдите проверку чувства опасности. Сложность равна 4, но может быть выше, если к вам подкрался кто-то особенно ловкий.

Для персонажей, захваченных врасплох, сложность проверок всех общих способностей временно увеличивается на 2. В бою этот штраф действует в течение первого раунда.

Это правило применимо к любой игре по системе СЫЩИК.

ДВИЖЕНИЕ В БОЮ

Большинство игроков может переместиться на 10м (или 5 клеток) за один боевой раунд. Если в этом раунде они совершают какое-то значительное действие, например, атакуют или оказывают помощь раненому товарищу, в дополнение к этому они могут переместиться на 4м (или 2 клетки). Перемещение на 4м можно совершить до или после другого действия или пройти 2м, действовать, затем пройти оставшиеся 2м.

Пересечённая местность и плохие погодные условия, например, неровная дорога и шторм, могут замедлить персонажей до 4м/2 клеток без действия или 2м/1 клетки с действием.

СРАЖЕНИЯ

Сражение — немного более сложное состязание с использованием следующих способностей:

- ▶ Драка против драки: персонажи сражаются в ближнем бою.
- ▶ Стрельба против стрельбы: персонажи пытаются попасть друг в друга из пистолетов или другого стрелкового оружия на расстоянии.
- ▶ Разнообразные мутантные способности работают по своим собственным правилам, приведённым в их описании.

Сначала делает ход персонаж, который первым напал на противника. Когда трудно понять, кто напал первым, оппоненты сравнивают свои запасы способности, которую они собираются использовать. Персонаж с большим запасом выбирает, будет он ходить первым или вторым (в отличие от других состязаний, в бою обычно выгоднее ходить первым).

Начинается состязание между противниками, которые применяют каждый свою способность. Когда персонаж получает успешный и более высокий чем у оппонента результат, он может нанести урон противнику.

Защита: каждый персонаж обладает защитой, равной 3 (стандартное значение)

или 4 (если его рейтинг атлетики 8 или выше). Защита означает сложность проверки, которую необходимо пройти, чтобы ранить этого персонажа. Менее способные к бою второстепенные персонажи могут иметь и более низкие значения защиты. Некоторые мутанты обладают защитой 4 или выше, которая не зависит от их рейтинга атлетики.

Урон: когда результат вашей проверки равен или больше защиты противника, вы можете нанести ему урон. Для этого нужно бросить кубик и добавить к результату модификатор, зависящий от смертоносности вашего оружия следующим образом:

Тип оружия	Модификатор урона
Рука, нога	-2
Небольшое импровизированное оружие, полицейская дубинка, нож	-1
Мачете, тяжёлая дубинка, лёгкий огнестрел	0
Меч, тяжёлое огнестрельное оружие	+1

При выстреле из огнестрельного оружия в упор используйте дополнительный модификатор +2.

Добавлять пункты из запаса, чтобы увеличить нанесённый урон, нельзя.

Итоговое значение урона вычитается из запаса здоровья вашего противника. Когда здоровье бойца опускается до 0 или ниже, он начинает испытывать трудности — от лёгких неудобств до полной беспомощности и даже смерти; см. врезку. Атакующие его в ближнем бою могут нанести ему ещё одну порцию урона.

В отличие от других состязаний, участники не проигрывают сразу же, когда получили на кубике слишком мало. Вместо этого они выбывают из боя без сознания или с серьёзными ранами — см. врезку.

НЕСМЕРТЕЛЬНЫЕ АТАКИ

В «Блюзе города мутантов» тренированный полицейский способен обезвредить невооружённого противника,



выиграв состязание драки против драки и затем потратив из её запаса дополнительные 2 пункта. Если рядом другой полицейский, который может помочь, для него обездвигить побеждённого обойдётся в 1 пункт драки. После этого задержанный схвачен, закован в наручники и готов к перевозке в камеру. Ведущий может решить, что это правило неприменимо, если противник хорошо владеет техникой ближнего боя или является носителем таких мутантных способностей, как сила, силовое поле и различные способности-выстрелы.

Не стоит переносить эту особенность в другие игры по системе СЫЩИК, где персонажи игроков смогут использовать её как лёгкий способ убить противника.

Хотя в игровом мире существуют тазеры, детективы ПУР их не используют. После нескольких случаев, когда задержанные погибали от чрезмерного воздействия тазера, внутренние правила на этот счёт сильно ужесточились. Патрульным их выдают как часть экипировки, а вот для детектива бумажная волокита, необходимая для получения этого оружия, не стоит того. Кроме того, случаи их использования в поле подшивают в личное дело. Ходит слух, что те, у кого таких отметок слишком много, пропускают свою очередь на повышение.

Это отражает отношение к тазерам в наших источниках вдохновения. Мы вполне допускаем, что в реальности это нелетальное оружие спасает жизни. Но из-за того, что тазеры делают сцены боёв скучными и короткими, в поп-культуре их скорее можно увидеть в руках у злодеев и их приспешников, но не у героев. Хорошие парни используют захваты, пинки, суперсилы и угрозы оружием, чтобы задержать упрямых подозреваемых.

Какую бы атаку вы ни провели, всегда можно задним числом уточнить, что вы хотели вывести врага из строя, а не убить. Если противник получил достаточно урона, чтобы его здоровье упало до -12 или ниже, потратьте 2 пункта только что использованной способности, чтобы сделать удар несмертельным.

Противник теряет сознание (если до сих пор не потерял), но остаётся в живых. Вместо того, чтобы умереть, он серьёзно ранен. Иногда ведущий может запретить этот приём и позволить важному для сюжета второстепенному персонажу умереть, но не станет делать так, просто чтобы помешать игрокам — например, ради того, чтобы персонаж игрока потом имел проблемы из-за совершённого убийства.

Работая под прикрытием в тюрьме для мутантов, Джон вяжется в драку с Александром Рейтером — охранником-качком, который помогает главарю банды Эль Монстрозо управлять своей криминальной империей из-за рейсётки. Рейтер нападает на него сзади в комнате отдыха, принуждая к близкому бою драка против драки. Ведущий объявляет, что Рейтер ходит первым. У него рейтинг и запас драки 12, рейтинг и запас здоровья 10, защита 4 и, благодаря способности сила, модификатор урона +2. У Джона рейтинг драки 10, но вот запас уже только 6. Его здоровье опустилось до 8 с рейтинга 12. Его защита 4. Сражаясь голыми руками, он получает модификатор урона -2.

Ведущий тратит 2 пункта из запаса драки Рейтера, уменьшая его с 12 до 10. Он бросает кубик и получает 2. В сумме с потраченными пунктами результат 4; этого достаточно, чтобы преодолеть защиту Джона. Затем Рейтер определяет урон броском кубика. Ведущий получает 4; с модификатором +2 выходит 6 пунктов урона для Джона. Рейтер берёт его в удушающий захват, снижая запас здоровья с 8 до 2.

Джон пытается уйти из захвата, выполнив бросок в стиле дзюдо. Играющий его Джастин тратит 3 пункта, уменьшая запас драки с 6 до 3. Он получает на кубике 3, итого 6, и это больше, чем защита Рейтера. Джастин ещё раз бросает кубик и получает 5. С учётом модификатора -2 урон составляет 3. Здоровье Рейтера уменьшается с 10 до 7. Джон швыряет Рейтера через плечо на стол, который ломается под его массивным телом.

*Рейтер в ответ хватается за ногу в попытке повалить его и прижать к полу. Ведущий тратит ещё 2 пункта из запаса, уменьшая с 10 до 8. Результат броска высокий, 5, в итоге это даёт 7. Следующая за ним проверка урона даёт 2, что в сумме с модификатором урона составляет 4. Запас здоровья Джона падает до -2. Теперь он **ранен**, и сложность проверок для него увеличивается на 1, в том числе*

ИЗНЕМОЖЕНИЕ, ТРАВМЫ И СМЕРТЬ

В отличие от запасов остальных способностей, запас здоровья может опускаться ниже нуля.

Когда это случается, вы должны пройти проверку на потерю сознания. Её сложность равна абсолютной величине¹ вашего текущего запаса здоровья. При этом вы можете напрячься, чтобы сохранить сознание, добровольно уменьшив запас здоровья на произвольное количество пунктов. За каждый такой пункт добавьте 1 к результату броска. Сложность проверки соответствует запасу здоровья до того, как вы его уменьшили.

Шармэйн сталкивается в залитом мочой коридоре запущенной квартиры с безумным наркоманом-мутантом, владеющим ударным лучом. Она попадает под выстрел, срубающий её здоровье до -2. Нарк разворачивается и убегает; она пытается остаться в сознании, чтобы передать по радио его описание. Абсолютное значение -2 равно 2; это и есть сложность проверки. Шармэйн решает потратить ещё 2 пункта здоровья, которого у неё нет. Это даёт ей преимущество +2 к результату броска. Она получает 6, итого 8. Шармэйн остаётся в сознании, но её запас здоровья опускается до -4.

Если ваш запас здоровья от 0 до -5, вы ранены, но не получили никаких серьёзных травм, только порезы и синяки. Однако боль о них не даёт вам тратить пункты исследовательских способностей и повышает сложность всех проверок и состязаний, в том числе и защиту противников, на 1.

Персонаж со способностью первая помощь может облегчить вам жизнь, потратив пункты из своего запаса. За каждый потраченный пункт первой помощи вы восстанавливаете 2 пункта здоровья — или 1 пункт, если лечите себя сами. Восстановить таким образом можно лишь столько пунктов здоровья, сколько вы потеряли в последнем бою, в котором получали ранения. При этом медик должен посвятить всё своё внимание тому, чтобы обработать ваши раны.

Если ваш запас между -6 и -11, вы серьёзно ранены. Пройдите проверку на потерю сознания.

Вне зависимости от того, удалось ли вам избежать обморока, сражаться вы больше не можете. Вы будете терять по 1 пункту здоровья каждые полчаса, пока вам не будет оказана помощь. Персонаж со способностью первая помощь может стабилизировать ваше состояние, потратив 2 пункта. Однако восстановить ваш запас здоровья ему не под силу.

После того, как вам была оказана первая помощь, вам нужно отправиться в больницу или подобное учреждение и провести там несколько дней до выздоровления. Период вынужденного бездействия равен абсолютному значению вашего запаса здоровья в днях. То есть, если ваше здоровье опустилось до -8, вас госпитализируют на 8 дней. В день выписки ваш запас здоровья равен половине от максимального, на следующий день он полностью восстанавливается.

Когда ваш запас здоровья опускается до -12 или ниже, вы умираете. Пора создавать нового персонажа.

¹ Другими словами, отрицательное значение превращается в положительное. К примеру, если ваш запас здоровья равен -3, сложность проверки составляет 3, и т. д.

и защита его противника, которая теперь равна 5. Он должен пройти проверку на потерю сознания со сложностью 2 (2 — абсолютное значение его запаса здоровья). Он получает 3 и остаётся в сознании.

Теперь очередь Джона атаковать. Джастин тратит 2 пункта, уменьшая запас с 3 до 1. Он получает 2, итого 4. Здоровому Джону этого было бы достаточно, но сейчас ему просто не хватает сил. Он пытается надавить большими пальцами на глаза противника, но не может приложить достаточное усилие и лишь раздражает его.

Рейтер атакует снова, опять вкладывая 2 пункта драки и опуская свой запас с 8 до 6. Веду-

щий получает 5, итого 7 — опять достаточно, чтобы нанести урон. Результат проверки урона 3 плюс модификатор 2. Рейтер наносит оглушающий удар головой, уменьшая здоровье Джона с -2 до -7. Теперь он **серьёзно ранен** и не может продолжать драться. Таким образом, Джон выбывает из боя. Проверка на потерю сознания для него имеет сложность 7 — абсолютное значение его запаса здоровья. Он мог бы уйти ещё глубже в красную зону ради положительного модификатора, но решает не делать этого. Бросать кубик смысла не имеет, в любом случае его ждёт провал. Джон теряет сознание. С учётом

полученных цифр ведущий сообщает, что Джон ударился головой и получил сотрясение, а то и более серьёзную травму мозга.

Рейтер, который атаковал Джона бездумно, теперь должен поразмыслить, как с ним быть. В этот момент ещё один детектив ПУР под прикрытием, Орlando Дэниэлс, заходит в комнату отдыха. Рейтер высказывает из комнаты, понимая, что теперь ему надо бежать, спасаясь от ареста.

Джон серьёзно ранен и умрёт, если его состояние не стабилизировать. К счастью, Орlando Дэниэлс может доставить его в тюремный лазарет, где ему немедленно окажут помощь.

МАССОВОЕ СРАЖЕНИЕ

Бой становится куда более хаотичным, когда дерутся две группы противников или несколько нападают на одного. Ведущий отказывается от определения нападающих и защищающихся. Вместо этого он ранжирует бойцов по количеству пунктов в запасе способности, с использования которой они начнут сражение, — стрельбы или драки. Так устанавливается порядок ходов. При равенстве запасов преимущество получают обладатели большего рейтинга. Если рейтинги тоже равны, персонажи игроков ходят раньше своих врагов, а пришедшие на встречу первыми — раньше опоздавших.

Время, которое требуется, чтобы все сражающиеся совершили по действию, называется раундом. Когда один раунд заканчивается, начинается следующий. Когда приходит черёд персонажа ходить, он может атаковать любого противника в пределах досягаемости его оружия.

Персонажи, которые присоединились к бою позднее, занимают последнее место в очереди. Если добавилось более одного персонажа, ведущий определяет их очерёдность по правилам выше.

Сражение прекращается, когда одна из сторон сдаётся или бежит, либо все её участники теряют сознание или по другим причинам не могут продолжать бой.

БРОНЯ

Броня уменьшает урон от определённого оружия. Если надетое на вас защитное



снаряжение эффективно против оружия, которым вас атакуют, вычитите значение брони из каждой порции нанесённого вам урона, прежде чем уменьшать свой запас здоровья. Лёгкий бронежилет, который носят полицейские, уменьшает каждую порцию урона от пуля на 2 пункта и от колюще-режущего оружия (ножи, мечи, мачете) на 1 пункт. Броня военного образца уменьшает урон от пуля на 3 пункта.

Орlando попал под пулю уличного хулигана. Ведущий бросает кубик, чтобы определить урон, получает 3 и добавляет 1 за пушку крупного калибра, итого 4. Орlando носит лёгкий бронежилет, который уменьшает урон на 2. Его запас здоровья опускается с 6 до 4.

В лёгком бронежилете тяжело, жарко, и вы выглядите так, как будто ищете неприятностей. Все эти затруднения удваиваются, когда на вас броня военного образца. Сыщики должны быть готовы к тому, что если они решат разгуливать по улице в бронежилетах, то на них обратит внимание местный спецназ. Броня и тяжёлое вооружение могут оказаться

полезными во время секретных миссий, вдали от любопытных глаз.

Мы сделали современную броню высокоэффективной против пуль, опираясь на изображение кевларовых жилетов в полицейских фильмах и сериалах. Мы не претендуем на реалистичность такого описания. Правила больше благоволят сражениям в ближнем бою, потому что, по нашему мнению, они лучше вписываются в жанр, чем перестрелки. Если ведущий использует правила СЫЩИК в более реалистичной игре-расследовании, можно уменьшить эффективность бронежилетов против оружейного огня.

УКРЫТИЕ

Обычно в перестрелке люди ищут укрытия, прячась за углами, мебелью и другими препятствиями, и высовываются лишь на пару секунд, чтобы выстрелить в противников. Правила СЫЩИК различают три вида условий укрытия:

- ▶ **На виду:** между вами и стрелком нет никаких препятствий. Ваша защита уменьшается на 1.
- ▶ **Частичное укрытие:** примерно половина вашего тела открыта для стрелка. Ваша защита остаётся неизменной.
- ▶ **Полное укрытие:** препятствие полностью скрывает вас от огня, кроме тех моментов, когда вы высовываетесь, чтобы выстрелить. Ваша защита увеличивается на 1.

ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУЖИЯ

В отличие от большинства ролевых игр, в которых действие происходит в современном мире, наша игра не уделяет особого внимания тонкостям огнестрельного оружия. Например, перезарядка требуется только в особо напряжённые моменты. В других условиях считается, что перед выстрелом герои автоматически пополняют барабаны и вставляют обоймы в автоматы.

Когда перезарядка становится важной, ведущий может потребовать прой-

ти проверку стрельбы со сложностью 3, чтобы быстро её выполнить. Провалившие проверку не смогут использовать стрельбу в текущем раунде.

Отрезанный от товарищей раненый Орландо забирается в полуразрушенную многоэтажку в попытке спрятаться. Бандиты бегут за ним. Ведущий решает, что ради драматизма стоит ограничить его в ресурсах, и объявляет, что у Орландо осталось четыре патрона в Глоке и только одна запасная обойма. Бандиты нападают группой, и Орландо придётся пройти проверку стрельбы, чтобы успеть перезарядить оружие, пока враги бегут к нему.

ДАЛЬНОСТЬ

Влияние дальности на стрельбу также почти сведено на нет. Пистолеты и дробовики годятся для прицельного огня только на дистанции меньше 50 м. Для винтовок предел дальности равен 100 м.

ВРЕДНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

В бою или вне его жизням персонажей могут угрожать различные вредные воздействия, от удара током до яда.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Повреждения, наносимые электричеством, варьируются в зависимости от напряжения. С вами может случиться:

- ▶ **Небольшой удар током**, аналогичный прикосновению к включённому микрофону или оголённому проводу домашней проводки. Вы теряете один пункт здоровья; вас отбрасывает назад на пару метров.
- ▶ **Средний удар током**, аналогичный удару электрошокера. Вы теряете 2 пункта здоровья и (если дело происходит в бою) и пропускаете четыре действия. Хотя бы одно действие вы теряете в любом случае, а остальные можно выкупить обратно, потратив 3 пункта атлетики, молнии или регенерации за каждое.
- ▶ **Мощный удар током**, аналогичный удару молнии. Вы получаете столько

урона, сколько выпадает на кубике, с модификатором +4.

Ведущий всегда должен дать вам шанс избежать удара током, будь то проверка атлетики, чтобы увернуться от неожиданного контакта с проводником, или проверка слесжки, чтобы заметить опасность.

Если ваше здоровье опускается до -6 или ниже, считается, что ток достигает внутренних органов, вызывая остановку сердца или повреждение мозга. Ведущий описывает симптомы, пока вы лежите в больнице, и может объявить, что для выздоровления вам потребуется сеанс мутантного исцеления.

ВЗРЫВЫ

Взрывные устройства подразделяются на 6 классов:

Класс	Эквивалент	Радиус уничтожения, м	Радиус поражения, м	Радиус разлёта осколков, м
1	Примитивное взрывное устройство	—	1	4
2	Граната	—	2	6
3	СВУ	—	3	12
4	Заминированный грузовик	3	9	36
5	Баллистическая ракета	12	60	240
6	Ядерная бомба	500	3000	4000

Если вы оказались внутри радиуса поражения (но вне радиуса уничтожения) во время взрыва, то получаете урон, равный результату броска кубика плюс утроенное значение класса взрывчатки.

Если вы попали в пределы радиуса разлёта осколков (но не попали в зону поражения), пройдите проверку атлетики со сложностью, равной утроенному значению класса взрывного устройства.

ОДНА ПУШКА НА ДВОИХ

Если ваш противник держит пистолет в руке и готов стрелять, а вы бросаетесь на него с расстояния более полутора метров, он может выпустить в вас всю обойму или барабан прежде, чем вы успеете до него добежать, и жестоко вас ранить. Он бросает кубик и добавляет модификаторы урона один раз, а затем полученное значение утраивается. Да-да, утраивается. Вот почему мало кто бросается вперёд, когда его держат под прицелом.

Если у противника есть оружие, но он не готов стрелять, вы можете попробовать подскочить к нему и вырвать пистолет из рук. Если он подготовил оружие, но не замечает вашего присутствия, вы тоже можете попробовать наброситься, если ведущий позволит. Персонажи вступают в состязание драки, чтобы определить, кому достанется пушка и возможность выстрелить. Победитель проходит проверку урона, добавляет модификатор оружия и +2 за выстрел в упор.

Если вы нападаете на противника с винтовкой, который не готов стрелять, в завязавшейся драке он может использовать её в качестве тяжёлой дубинки.

При провале вы получаете урон, равный результату броска кубика плюс значение класса устройства.

Если вам не посчастливилось оказаться внутри радиуса уничтожения, когда бомба взорвалась, вы немедленно понимаете, что означает этот термин. Трагичная сцена похорон и представление команде вашего нового персонажа идут следом.

Ведущий может придумывать дополнительные классы в промежутках между основными шестью. Некоторые устройства вроде осколочных гранат или самодельных бомб, начинённых гвоздями, сделаны специально, чтобы наносить урон осколками, так что их модификатор урона может быть равен удвоенному значению класса.

ОГОНЬ

Урон от контакта с огнём зависит от площади контакта и наносится каж-

дый раунд (вне боя — каждые несколько секунд), пока вы соприкасаетесь с ним.

- ▶ **Небольшой ожог**, обычно конечно-сти — ступни или кисти, обладает модификатором -2.
- ▶ **Средний ожог**, вплоть до половины площади тела, имеет модификатор +0.
- ▶ **Крупный ожог**, более половины площади тела, наносит урон с модификатором +2.

Ведущий всегда предоставит вам шанс спастись от огня. Сложность тушения пламени зависит от вида горящего материала (однако способность власть над огнём одинаково хорошо справляется со всеми источниками). Если ваша одежда просто загорелась, потушить её куда легче, чем если вы покрыты липким окислителем, вроде горючего геля, который входит в состав напалма.

ЯДЫ

Яды попадают в организм с воздухом, едой или питьём или непосредственно впрыскиваются в кровь. Они широко различаются по своей летальности. Порция чистящего средства для дома может иметь модификатор урона -2, а сложный нервно-паралитический газ — от +6 до +16.

Вдыхаемые яды обычно действуют немедленно. Те, что проглатываются или вкалываются в кровь, обладают замедленным действием в промежутке от нескольких минут до нескольких часов. Они могут наносить урон раз в какое-то время, а также не давать восстанавливать запас здоровья до тех пор, пока не будут нейтрализованы. Как и со всеми остальными вредными воздействиями, ведущий должен предоставить вам шанс спастись от отравления.

ИМПРОВИЗАЦИЯ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ СПОСОБНОСТЕЙ

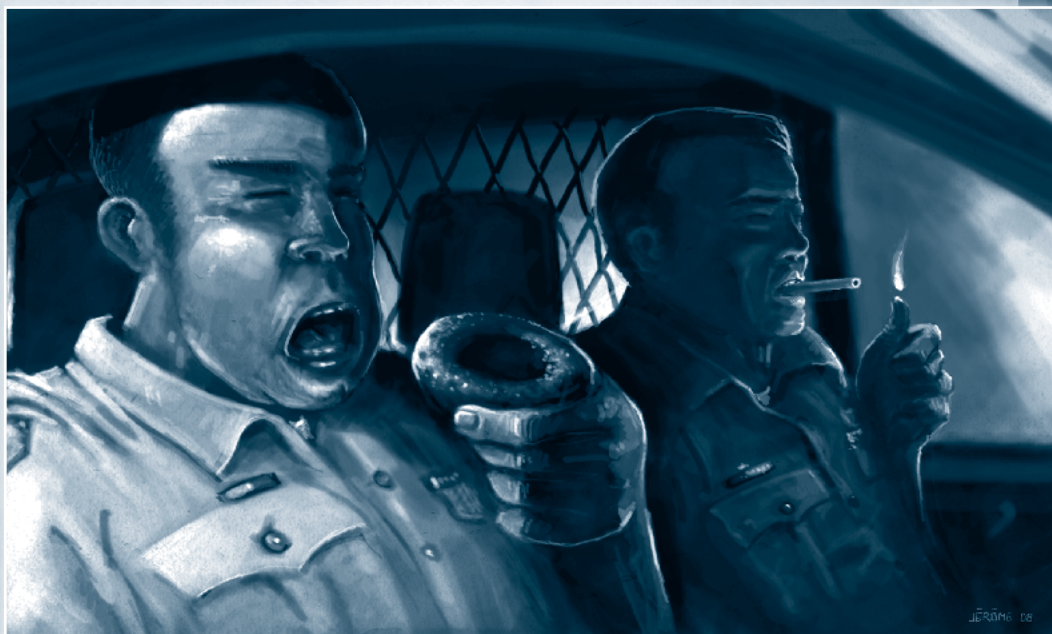
Внутри вымышленных миров больших комиксовых издательств, которые насчитывают десятки историй, сотни разнообразных героев, их противников и второстепенных персонажей, может случиться

почти что угодно. Суперспособности возникают из разных источников — радиации, магии, генетической мутации, высоких технологий или родителей-пришельцев. Эти способности не являются родственными, они уникальны: огненные силы Джонни Шторма могут работать совсем не так, как способности Блейзмастера. Герои комиксов постоянно изобретают новые применения своим силам, когда надо выпутаться из очередной передрыга. Носители суперспособностей при этом встречаются очень редко, и полиция заходит в тупик каждый раз, когда сталкивается с совершёнными ими преступлениями.

«Блюз города мутантов» позволяет вам проводить детективные расследования в мире, полном необыкновенных способностей, благодаря системному подходу к ним. В этой вселенной не может произойти что угодно, здесь при расследовании преступлений нужно учитывать хорошо известный и описанный набор суперсил. Когда сыщик обследует место преступления, он должен предполагать, что преступник может летать, телепортироваться или проходить сквозь стены на сдвиге фазы, но при этом можно быть уверенным, что он не способен путешествовать во времени или превращаться в робота. Два человека, наделённые одной и той же суперсилой, могут владеть ею в разной степени, но стоящая за ней способность остаётся неизменной. Пределы управления огнём одинаковы для Джонни Шторма и Блейзмастера.

Чтобы сохранить предсказуемость мутантных сил, ведущему следует урезать или вовсе запретить импровизации в использовании способностей, которые скрепляют сюжет типичных комиксовых историй.

Если вы решили строго придерживаться этого правила, персонажи вправе добавлять лишь мелкие нюансы к описанному в книге действию способностей. Это эффектные, но незначительные жесты, которые демонстрируют силу персонажа, но не претендуют на результат достаточно крупный, чтобы назначить проверку. (Пример ищите на стр. 160 в истории, где Сеси-



лия показывает сомневающемуся свидетелю, что обладает способностью молния, пропуская искру между пальцами).

В более мягком варианте этого правила персонажам допускается изменять действие общих мутантных способностей, чтобы преодолевать возникающие по сюжету препятствия. Для этого они должны пройти проверку способности со сложностью 4 плюс сложность решения той же проблемы более приземлёнными средствами.

Байрон Криммель (которого играет Джастин) хочет использовать контроль гравитации, чтобы уменьшить вес опустившейся бронедвери — тогда он мог бы удержать её руками достаточно времени, чтобы пролезть под ней. Описание контроля гравитации гласит, что эта способность заставляет незакреплённые предметы парить в воздухе, что не очень подходит к ситуации. Однако Джастин убеждает вас, что такое применение имеет смысл, учитывая другие вещи, которые можно сделать с помощью этой силы. Вы соглашаетесь с его доводами. Поднятие двери с помощью атлетики имеет сложность 8. Добавив 4 за импровизированное использование способности, вы получаете сложность проверки контроля гравитации 12.

Запрещайте импровизированное использование суперсил в тех случаях, когда оно перекрывается с действием других способностей. Например, нельзя использовать чтение мыслей, чтобы увидеть чужой сон, потому что за это отвечает сновидение. Позволяйте такое использование в тех случаях, когда персонажи хотят сделать что-то, для чего обычно используют немутантную способность или что иначе вообще невозможно совершить. В последнем случае назначайте сложность проверки 12.

Имейте в виду, что импровизирует игрок, а не персонаж. Персонаж не находит новый способ использования способности, он делает то, что хорошо известно и описано внутри игрового мира, просто это не попало в книгу правил. После этого считается, что

этот приём существовал и раньше, и другие мутанты с этой силой уже им пользовались. Обследуя места преступления в следующих эпизодах, сыщики должны учитывать, что другие персонажи могли его применить. Затем ведущий присваивает новому приёму постоянную сложность, увязав её с уже известными способами использования этой и других способностей.

БИГ ТАЙМ

Штаб-квартира «Биг тайм комикс» оказалась скоплением тесных комнаток, где витали запахи древесной трухи, краски для копира и застоялого пота. Ломакс сморщил нос, глядя на плакаты анатомически неверных девиц в бондажах, которые изгибались в неестественных позах, угрожая друг другу шарами огня и ниндзя-мечами. На его взгляд, это было царство латентной педофилии.

Карл Брюгген сидел впритирку за фанерным столом, уставленным подробными пластовыми изображениями героев и монстров. «Один момент», — произнёс он, поднимая кверху короткий и толстый палец. На его чёрной футболке красовалась очередная БДСМ-девица, уворачивающаяся от потёков засохшей горчицы. Редактор «Рыбы» щеголял кустистой бородой, которая странно сочеталась с причёской маллет. Узкие глазки щурились из-за огромных авиаторов в золотой оправе, которые он продолжал носить вопреки тому, что они недавно снова вошли в моду. Он отправил разгромный емэйл очередному бездарному автору, которого повесил на него издатель, и взрылся в свой сэндвич по-итальянски. «Окей, окей», — проговорил он с полным ртом еды, — «теперь можете говорить, не опасаясь сбить меня с мысли».

Ломакс решил оставить это Сиси. Она куда лучше разбиралась в культуре ряженных.

«Что теперь будет с комиксом мистера Стэгга, раз его убили?» — спросила она.

Брюгген помолчал, смакуя соус внутри сэндвича. «Моя первая мысль была: то же самое, как если б он остался жив — комикс закроют. Но если вам двоим удастся поднять большую шумиху в прессе, возможно, это оживит продажи». Он помедлил, размышляя. «Хм-м, да. Если это выгорит, мы могли бы даже позвать пару знаменитостей, чтобы перезапустить его героя».

Ломакс не смог промолчать. «Вы будете продолжать выпуск даже после его смерти?»

Брюгген пожал плечами. «Я не знаю, спросите издателя. Но без вклада от протагониста делать книгу точно станет легче».

«Вам нет дела до мистера Стэгга?» — спросила Сесилия.

«От него были одни проблемы». Увидев, как детективы обменялись многозначительными взглядами, он опустил свой сэндвич. «Эй, не поймите меня неправильно. Это комиксы. Здесь все помешаны на себе и не выносят остальных. Если бы я стал за это убивать, то ходил бы по колёно в кровище».

«Комикс мистера Стэгга продавался плохо?»

«Эта тема изжила себя».

«Какая тема?»

«Мутанты из реальности. Никто больше не хочет про них читать. Они унылые! Они ничего не совершают. Не то что классические герои, на которых выросло наше издательство, — те надевают костюмы и спасают мир, выходят в космос, повелевают мировыми энергиями. А что делают эти реальные уродцы? Стригут свой газон. Строят захватывающую карьеру в бухучёте. Если они надевают костюм, это чтобы засветиться на публике. Люди хотят назад настоящих супергероев. Выдуманных супергероев».

«Уродцы, да?» — спросил Ломакс. Он наклонился над Брюггеновым столом. «Не хочешь узнать, какая у меня суперсила?»

Брюгген отъехал на стуле подальше.

Сесилия громко прокашлялась, пытаясь осадить своего партнёра. «Значит, если он говорил, что ожидает больших денег от своей серии комиксов, это была неправда?»

«Скорее, ему наврали». Редактор глянул вдоль коридора и понизил голос. «Наш тупица-издатель, который любит в комиксах всё, кроме самих комиксов. Скорее всего, наплёл ему с три короба про какой-нибудь веч-

ный контракт, только чтобы он не перешёл к JAM Comics. Как будто он им нужен. Рыба? Да что это за персонаж? Умеет только плавать и командовать селёдкой».

«А ты уважаешь память мёртвых, как я погляжу», — сказал Ломакс.

«Повторю ещё раз, от него были одни проблемы. До того, как у него прорезались жабры, он был фанатом. Вечно напускал на меня своих друзей-неудачников. Каждый из них желал писать для «Биг тайм комикс»».

«Каких друзей-неудачников?»

«Последний был этот феноменальный тупица Стэн Гатри. Хотел написать книжку с собой в главной роли. Худший сценарий из всех, что я читал, а я чего только ни читал! По сравнению с ним Рыба — наикрутейший персонаж, которого Джек Кёрби так и не придумал!»

«И ты отказал этому Стэну Гатри вежливо, когда зарезал его работу?»

Брюгген непонимающе уставился на неё. «Комиксы — это жесткий бизнес».

«Утебя не осталось копии того сценария, а?»

Брюгген помедлил. «Ну... Я, наверное, мог бы восстановить файл».

САМООБЛАДАНИЕ

В «Блуже города мутантов» самообладание персонажей не опускается ниже 0, и правила по безумию из хоррор-версий СЫЩИКА не используются. Как и со всеми остальными способностями, вы просто теряете возможность добавлять пункты из запаса к проверкам. Здесь эта способность используется для защиты от разнообразных мутантных сил и чтобы бороться с эффектами неврологических и личностных расстройств.

МЕНТАЛЬНЫЙ КРИЗИС

Когда персонажи проваливают проверку самообладания в сражении или другой ситуации, где они сами, их товарищи и невинные люди оказываются в опасности, ведущий может решить, что с ними случается ментальный кризис.

Если это происходит в бою или во время погони, когда время измеряется в раундах, персонаж теряет возможность совершить следующее действие. После персонаж будет страдать от эмоционального расстройства — иногда даже на протяжении долгого времени. Если жертва имеет мутантный дефект, она должна пройти проверку сопротивления дефекту, или он переходит на следующую стадию — см. стр. 86. Если дефекта у персонажа не было, он начинает страдать временными симптомами второй стадии склонности к привыканию, синдрома дефицита внимания, депрессии, диссоциации или панического расстройства. Ведущий выбирает одно из этих расстройств, исходя из ситуации, которая привела к кризису. Симптомы сохраняются X дней, где X — разница между результатом изначальной проверки самообладания и её сложностью. Персонаж не превращается в мутанта и не зарабатывает постоянный дефект, а просто страдает от обычных симптомов психологической травмы, которые также

характерны для носителей мутантных способностей.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСА ПУНКТОВ

Потраченные пункты из запасов разных способностей восстанавливаются с различной скоростью в зависимости от их роли в игре.

Запасы исследовательских способностей восстанавливаются только в конце каждого расследования независимо от того, сколько времени прошло в игровом мире. Игроки, которые желают управлять своими ресурсами, могут спросить у вас, сколько длится типичное расследование в реальном времени. Большинство команд завершают одно дело за две-три игровые встречи. Игроки могут решить, что не стоит так уж экономно расходовать свои пункты, учитывая, насколько быстро они разделяются с расследованиями.

Ведущие, устраивающие длинные игры из нескольких частей, могут выбрать внутри истории контрольные точки, в которых восстанавливаются исследовательские запасы. Например, в длинном расследовании, в течение которого команда борется с крупным наркокартелем, можно восстанавливать запас после того, как герои нейтрализовали очередную ячейку.

Запас здоровья восстанавливается со временем со скоростью 2 пункта за спокойно проведённый день. Раненые персонажи восстанавливаются с другой скоростью, лёжа в больнице; см. стр. 112. Использование первой помощи может восстановить некоторое количество пунктов здоровья по ходу сценария.

Запасы физических способностей — атлетики, вождения, драки и стрельбы — полностью восстанавливаются после того, как в игровом мире прошло 24 часа со времени их последней траты.

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ПУНКТЫ ЗАПАСА?

Пункты запаса — это просто абстракция, с помощью которой персонажи распределяют время, когда они лично попадают в центр внимания в ходе их общей истории. Когда вы совершаете что-то эффектное, то расходуете небольшую долю своего «звёздного времени». Более активные игроки тратят запас раньше, чем те, кто не стремится выделяться, если только они не подошли со всей ответственностью к выбору момента своей славы.

Помните, что все персонажи игроков — крутые профессионалы. Запас пунктов отмеряет ваши шансы проявить это в каждом новом сценарии.

Пункты из запаса не являются ресурсом, даже нематериальным, в игровом мире. О них известно игрокам, но не персонажам. Это незнание похоже на то, как герои телесериалов не замечают перерывов на рекламу, неписаных правил структуры сцен и того, что события всегда накаляются к концу сезона.

Это особенно хорошо заметно по исследовательским способностям, которые являются основой игры. Восстановление их запаса привязано к совершенно условному моменту — концу эпизода.

Однако в тех случаях, когда пункты запаса могут рассматриваться как ресурс, известный для персонажей, мы обставляем его восстановление в чуть более реалистичной, хотя и тоже абстрактной, манере. Убыль запаса здоровья они воспринимают как ссадины, порезы, боль и общую усталость. Самообладание менее осязаемо, но его можно описать как настрой и реакции героев. Физические способности, связанные с усталостью и остротой рефлексов, тоже используются с оглядкой на требования реализма.

Оставшиеся общие способности, в том числе самообладание, восстанавливаются после завершения дела, как и исследовательские.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ МУТАНТНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Исследовательские мутантные способности, как и обычные, восстанавливаются после конца сценария.

Запас общей мутантной способности полностью восстанавливается после того, как прошло 24 часа игрового времени с последней траты её пунктов.

ЖЁСТКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Если вы страдаете от одного или более дефектов, вы можете попробовать жёсткое восстановление запаса. Напрягая мутантную способность до предела, вы запускаете кризис дефекта. Пройдите проверку способности, которая позволяет с ним бороться,

со сложностью 8. Запас восстанавливается в любом случае, но если вы провалились, дефект переходит на следующую стадию.

Байрон Криммель исчерпал свой запас контроля гравитации, но ему нужно отобрать пульт управления у подрывника прежде, чем он взорвёт бомбу на путях монорельсовой системы. У него есть дефект аутизм, значит, он имеет возможность жёстко восстановить запас. Играющий его Джастин проходит проверку соответствующей способности — самообладания — со сложностью 8. Он складывает оставшиеся 3 пункта самообладания в проверку, но получает 4. Его запас контроля гравитации всё равно восстанавливается, предоставляя достаточно пунктов, чтобы поднять пульт над полом и запустить его в небо, подальше от рук подрывника. Сотни пассажиров монорельса спасены,

но Байрон платит за это высокую цену: его аутизм переходит от латентного на первую стадию.

Если у вас больше одного дефекта, ведущий выбирает, какой из них использовать для жёсткого восстановления, исходя из сюжета. Это может быть дефект, который недавно упоминался в истории, или который тематически связан с предпринятым действием.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В конце расследования каждый игрок получает 2 пункта опыта за каждую игровую встречу, в которой он участвовал. Мы исходим из расчёта на несколько трёх-четырёхчасовых встреч; если вы играете меньшими отрезками, пересчитайте соответственно. Игроки, персонажи которых погибли в процессе расследования, получают пункты только за те встречи, в которых участвовал ныне живой персонаж.

Пункты опыта можно вложить как в исследовательские, так и в общие способности. Вы можете взять новую способность или усилить имеющуюся. Если нужно сохранять правдоподобие, опишите новые способности таким образом, как если бы они были у вас с самого начала, но вы решили проявить их не сразу.

ТОКСИКОЗ

Новые способности проявляются после нескольких недель тошноты, потливости и приливов жара. Анаморфологи называют это комплексом возникновения способности, или КВС. В разговорной речи его чаще именуют токсикозом, например: «У меня был дикий токсикоз несколько недель, а потом в одно прекрасное утро я смог стрелять огнём из пальцев». Эти симптомы отвлекают, но не влияют на механику игры.

Не нужно ждать недели игрового времени, чтобы выбрать новую мутантную способность. Достаточно обмолвиться о том, что уже пару недель чувствуете себя отвратительно, и можете начинать ею пользоваться.

РАЗВИТИЕ МУТАНТНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Вы можете получить в процессе игры новые мутантные способности; это будет стоить столько же, сколько и при создании персонажа. Если между старой и новой способностью расположен дефект, вы получаете и его за 0 пунктов опыта. Как и полученные в начале, проявившиеся в процессе игры дефекты стартуют с латентной стадии (см. стр. 86).



МЕТОДИКА РАБОТЫ В ПУР

Материалы, представленные в этой главе, — это выдержки из методических пособий для сотрудников ПУР вашего подразделения полиции. Чтобы разбавить официоз впечатлениями от реальной работы, мы добавили в виде врезок записи из блога анонимного детектива ПУР, пишущего под ником UpCopper.

МИССИЯ ПУР

Ваш долг как членов Плюс-отряда уголовного розыска такой же, как у любого полицейского — служить и защищать.

Вы исполняете его, раскрывая серьёзные преступления. Предварительное расследование указывает на участие одного или более членов мутантного сообщества. В ходе следствия вы определяете круг подозреваемых, собираете улики, подтверждающие вину подозреваемых, и при наличии ордера, связавшись с прокурором, выдвигаете обвинения. Чтобы выполнять задачи эффективно, следует собирать весомые улики, которые позволят получить ордер на арест и в итоге приведут виновных к ответственности.

Всё время находясь в центре внимания СМИ, вы всегда должны вести себя достойно, нравственно и уважительно. Ваши действия на службе и вне её должны служить чести и позитивной репутации полицейских сил.

ПОПОЛНЕНИЕ РЯДОВ

Назначение в ПУР — это большая честь для полицейского. На данный момент отряд состоит всего из 24 детективов, не считая командования и со-

трудников поддержки. Вы заслужили назначение в этот отряд благодаря отличной службе, сначала в академии, затем в дорожной полиции и в конце концов в качестве детектива. У вас за плечами большой стаж безупречной работы в другом отделе — по расследованию ограблений и убийств, по борьбе с сексуальным насилием, по делам несовершеннолетних, по борьбе с организованной преступностью, по борьбе с наркотиками, полиции нравов. Некоторые из вас, особенно обладатели подходящих для маскировки способностей — иллюзии, незаметности, перевоплощения, притворства — могли проявить себя в операциях под прикрытием. Другие, обладающие техническими знаниями, возможно, перевелись из исследовательских подразделений — от криминалистики до судмедэкспертизы.

Руководство этого подразделения не верит в «управление в ручном режиме». Вам будет дана возможность продвигать расследование в том направлении и пользоваться теми необычными методами, которые предоставляют вам ваши необыкновенные способности. Когда мы говорим, что вы займёте позицию на виду у широкой публики и должны соответствовать высоким ожиданиям подразделения и его гражданских контролёров, это делается не для того, чтобы вы проявляли чрезмерную осторожность во всём. Это делается, чтобы вы понимали: как бы ни были редки полицейские плюсы, всегда будет достаточно кандидатов, желающих занять ваше место, если вы собьётесь с пути.

СТРУКТУРА ОРГАНИЗАЦИИ

Когда вы поступаете на службу в ПУР, вас распределяют в одну из шести команд, каждая из которых включает от 3 до 6 детективов. Детективы могут чередоваться в участии в расследованиях, как велят им другие обязанности: необходимость присутствовать в суде, отчётность и закрытие дел.

Все команды находятся под наблюдением одного из двух начальников смены, каждый из них в чине лейтенанта. Вы будете отчитываться непосредственно перед своим лейтенантом о присвоенных вам делах. Оценка работы вашего лейтенанта так же как и ваша зависит от раскрываемости дел. Если он считает, что вы будете плодотворно работать без лишнего контроля, то позволит вам это. Когда расследование перестаёт продвигаться, он будет требовать отчёта о новых находках. Если вы не можете объяснить что-то своему лейтенанту, значит, вам не хватает фактического материала. Ваш лейтенант отвечает за то, чтобы расследование продвигалось в соответствии с оперативными указаниями, а детективы под его командой работали эффективно и корректно. Если внутри команды возникает вопрос насчёт допустимости какого-то действия, немедленно обсудите это с лейтенантом. Если он решит, что вы могли совершить нарушение, то немедленно уведомит отдел внутреннего контроля и запустит внутреннее расследование.

Схемы организации большинства крупных юрисдикций находятся в открытом доступе. В каждом подразделении имеются свои структурные особенности.

ЗВАНИЯ

Каждое подразделение полиции имеет свою собственную систему рангов. Члены ПУР обычно не носят униформу, так как считаются детективами. В Великобритании полицейские детективы имеют те же звания, что и полицейские

в форме, с приставкой «детектив» спереди. Ниже приведены два образца ранговой системы.

СИСТЕМА РАНГОВ ОТДЕЛЕНИЯ ПОЛИЦИИ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

- ▶ Начальник
- ▶ Помощник начальника — Первый заместитель начальника
- ▶ Заместитель начальника — Второй заместитель начальника
- ▶ Начальник детективов
- ▶ Капитан I/капитан II/капитан III
- ▶ Лейтенант I/лейтенант II
- ▶ Детектив III
- ▶ Сержант II
- ▶ Детектив II
- ▶ Сержант I
- ▶ Детектив I
- ▶ Полицейский III+I/Старший полицейский
- ▶ Полицейский III
- ▶ Полицейский II
- ▶ Полицейский I

СТРУКТУРА РАНГОВ ПОЛИЦИИ СОЕДИНЁННОГО КОРОЛЕВСТВА

- ▶ Главный констебль (главный полицейский начальник)
- ▶ Заместитель главного констебля
- ▶ Помощник главного констебля
- ▶ Главный суперинтендант
- ▶ Суперинтендант
- ▶ Главный инспектор (аналог капитана)
- ▶ Инспектор (аналог лейтенанта)
- ▶ Сержант
- ▶ Констебль

Все детективы внутри команды равны по званию. На каждое дело один из них назначается ведущим детективом, или просто ведущим. Он отвечает за направление расследования. Хотя он не может официально отдавать приказы и наказывать членов команды, которые не следуют его указаниям, ожидается, что остальные будут признавать его лидерство ради эффективности процесса. Если расследование завершается арестом и судом, ему засчитывается раскры-

СОЛИДАРНОСТЬ КОПОВ

Все в курсе, что бывают правила из инструкций, а бывают реальные правила. Ты должен наизусть знать книжные правила, потому что начальство может с их помощью надрать тебе зад, когда политика этого потребует. Но если ты хочешь сажать плохих парней и делать хорошие дела, следовать нужно неписаным правилам. Если ты не знаешь их как Отче наш, ты не настоящий коп. Просто носишь униформу.

Неписаное правило № 1: страхуй своих напарников. Первым делом ты должен быть верным тем людям, с которыми раскрываешь дела. Если они не могут тебе доверять, то и ты не можешь ожидать, что они придут на помощь, когда очередной подонки запустит огненный шар тебе в спину.

Неписаное правило № 2: во вторую очередь ты должен быть лояльным начальнику смены — при условии, что он нормальный мужик, а не засранец. Если он нормальный, то прикроет твою задницу. В руководстве написано, что он должен звать крысиный отряд, как только почувствует, что ты сделал что-то не так. Именно так действует засранец. Нормальный начальник всегда исходит из того, что ты невиновен — если ты показал себя хорошим парнем и заслужил его доверие. Он будет стоять за тебя горой, пока ты бегаешь по судам, очищая своё доброе имя от дурацких обвинений, которые они решили на тебя навесить. Всё это при условии, что ты заслуженно носишь свой значок, а не просиживатель штаны и не грязный коп. Если ты психанёшь и порежешь на ленте толпу гражданских своими костяными когтями, тогда уж он ничего не сможет — да и не захочет — сделать для твоей несчастной задницы.

Неписаное правило № 3: в третью очередь твои друзья — все остальные копы. Если ты поварился в этом деле достаточно, чтоб заслужить значок детектива, то уже умеешь различать коллег по категориям. Во-первых, есть хорошие копы. Это те, каким ты сам стремишься стать и какими ты молишься, чтоб были твои напарники.

Затем есть просиживатели штанов, ребята, которые просто ждут, пока наступит пенсия. Иногда они достаточно тупые, чтобы мешать остальным работать. Тогда приходится слегка пнуть их под зад, чтобы они делали то, за что им платят. Но ни при каких условиях ты их не сдаёшь, потому что они всё равно копы. Если начальник спрашивает насчёт такого, можешь закатыть глаза. Но в бумажных отчётах не пишется ничего, что бы могло испортить жизнь бедному неудачнику.

Последняя категория — грязные копы. В ПУР ты их не найдёшь. Они избегают продвигаться по службе, чтобы не отрываться от улиц, где крутятся все деньги. Если тебе не повезло пересечься с одним из таких, нужно разругать ситуацию правильно. Они не должны решить, что ты засранец, который бросится на них доносить. Но и впутываться в их дерьмо и опускаться до их уровня ты тоже не хочешь. Сохраняй дистанцию и старайся не увидеть ничего, о чём захотело бы знать твоё начальство. Может, они и подонки, но это полицейские подонки.

Но это про тех подонков, которые получают свою маленькую грязную денежку или позволяют руководить собой вещам и азартным играм. Если они трясут деньги с честных горожан, насиляют и убивают, это уже за гранью. Когда они пересекли эту черту, твоя задача — убрать их от людей, и любой другой коп тебя поймёт.

Но если ты нарушишь хоть одно неписаное правило, они не поймут, да и не должны. Не жди помощи в следующий раз, как попадёшь в плохой район. Будь готов к тому, что тебя станут избивать. Да я и сам присоединюсь к тем, кто игнорирует твоё присутствие в раздевалке.

тие, или галочка. Этот успех отмечается в личном деле и влияет на его личную раскрываемость. И наоборот, если дело не завершается успехом, провал записывается на его счёт.

ДНКС-ДЕТЕКТИВЫ В ПУР

Сотрудники без выраженных мутантных способностей могут время от времени назначаться в ПУР по следующим причинам:

- ▶ **Нехватка личного состава.** Подходящие по квалификации детективы-плюсы могут быть не готовы к переводу в отряд.
- ▶ **Необходимые навыки.** Сотрудник без мутаций, но, например, с научной степенью по анаморфологии может лучше разбираться в вопросах, касающихся плюсов, чем детектив-мутант.
- ▶ **Связи с общественностью.** Детективы иногда находят удобной возможность поручить некоторые интервью или успокаивание широкой публики на предмет касающихся мутантов проблем человеку без мутаций.

Иными словами, иногда нормальным не нравится, что хромы носят значок, и тогда лучше подослать одного из этих самых нормальных, чтобы он сыграл хорошего копа.

ПОРУЧЕНИЯ

Ожидается, что обязанности ведущего детектива будут переходить от сотрудника к сотруднику так, чтобы груз ответственности распределялся между ними равномерно. При соблюдении этого условия команды могут определять порядок этой передачи самостоятельно. Во многих командах отдела ограблений и убийств принято, что ведущим назна-

чается детектив, который снял трубку на первый звонок по новому делу. Другие используют списочную систему, чтобы получить строгое чередование. Начальник смены может решить, что навыки, мутантные способности или личная история конкретного детектива позволят ему наилучшим образом руководить данным делом — или наоборот, вынудят его оставаться на вторых ролях.

Большинство звонков о делах поступают в ПУР из центральной диспетчерской как следствие запросов от патрульных. Полицейские в форме отвечают на звонки 911 или могут наткнуться на место преступления во время патрулирования. Когда они определяют, что происшествие могло включать плюса-нарушителя и/или жертву, то звонят диспетчерам, а те связываются с ПУР. Малая часть звонков по делам исходит непосредственно от граждан, которые набирают номер ПУР. Когда такое происходит, вам следует оповестить диспетчерскую, которая пошлёт на место патрульных. Если они подтвердят, что наводка была верной, диспетчеры перезвонят вам, чтобы вы могли присоединиться к патрульным на месте преступления.

Когда другая команда детективов, расследуя дело, обнаруживает в нём след мутантных способностей, их начальник смены должен оповестить начальника детективов в штаб-квартире полиции. Тот оценивает обстоятельства и решает, должно ли дело остаться в ведении нынешней команды или его следует передать в ПУР. Принимая решение, он оценивает следующие факторы:

- ▶ **Длительность расследования.** Дела, которые расследовались долго, легко делегировать с минимальными потерями существенной информации. Когда детективы работают над расследованием длительное время, становится сложно передать новым людям все собранные данные.
- ▶ **Опасность для полицейских без суперспособностей.** Расследования, в ходе которых для полиции высока

КОПЫ-ПЛЮСЫ, КОПЫ-НОРМЫ

Полицейские — такие же люди, как и все остальные, только ответственность выше и реакции сильнее. В большом мире у чистых и плюсов всегда тёрки с теми, кто считает себя «нормальным», и внутри команд это тоже случается. Некоторые нормы просто не могут нас терпеть. Если ты дожил до значка детектива, значит, научился не обращать внимания на такое дерьмо.

Когда другая команда получает дело, которое оказывается материалом для ПУР, её нежелание иеи, наоборот, жаркое стремление его отдать не имеет ничего общего с нелюбовью к мутантам. Копы — те ещё собственники. Мы держимся за дела, которые кажутся удобными для раскрытия, и пытаемся сбросить с себя те, которые испортят нам отчётность. Если мы присмотрели кого-то из подозреваемых и прониклись к нему здоровой нелюбовью, то хотим довести дело до ареста. Хотим сами защёлкнуть на нём наручники. Это и нормальных копов касается, и плюсов.

Так что часто другая команда держится за дело, которое должно быть нашим, и не признаётся, что в нём есть данные, которые обеспечили бы быстрый перевод в руки ПУР. Это значит, что время от времени ты получаешь дело, напрочь запоротое командой нормов.

Конечно, когда кто-то берётся давить на нас извне, мы откладываем свои перебранки и смыкаем ряды. Первым делом все мы копы.

вероятность столкнуться с враждебно настроенными плюсами, лучше поручить полицейским, обладающим пригодными для самозащиты от мутантных сил способностями.

► Требования общества и отгела по связям с общественностью.

Дела, которые угрожают разжиганием вражды между полицией и обществом плюсов, лучше поручить членам этого сообщества. В случае громких преступлений давление со стороны СМИ и других внешних

сил может заставить командование направить на дело сотрудников ПУР. Такие решения принимаются из-за необходимости уделять внимание связям с общественностью; не стоит рассматривать их как циничную сдачу перед лицом политических реалий.

Если начальник детективов принимает решение оставить дело первоначальной команде, сотрудник ПУР будет приставлен к ней для помощи в качестве источника контактов, эксперта, оперативника — в зависимости от обстоятельств.

Если он передаёт дело в ПУР, из состава выбранной команды назначается новый ведущий детектив, а ведущий первоначальной команды приставляется к ней в качестве сотрудника по связям. Он обеспечивает доступ ко всей собранной информации, а также продолжает принимать участие в расследовании под руководством нового лидера.

Иногда в ходе расследования выясняется, что дело, поначалу переданное в ПУР из-за явного участия в нём плюсов, на самом деле не имеет отношения к мутантам. В таком случае начальник смены может связаться с начальником детективов и попросить передать дело команде, которая занималась бы им при нормальных обстоятельствах — из отдела полиции нравов, ограблений и убийств, мошенничества или по борьбе с наркотиками.

СМЕНЫ И РАСПИСАНИЕ

Каждый начальник смены контролирует три восьмичасовые смены, назначая на каждую одну команду — с 6:00 до 14:00, с 14:00 до 22:00 и с 22:00 до 6:00. Команды меняются сменами раз в 3 месяца.

Когда вы не работаете над делом и не назначены осуществлять поддержку — присутствовать в суде или участвовать в работе с общественностью, в часы своей смены вы должны находиться в кабинете команды. Ожидая поступления дела, вы выполняете запросы, пишете отчёты и работаете над старыми делами. Детектив должен работать профессионально и добросовестно.

РАСКРЫВАЕМОСТЬ ЕСТЬ
РАСКРЫВАЕМОСТЬ, ТАК ЧТО ЕСЛИ
КОМАНДА ПОЛУЧИЛА ДЕЛО, КОТОРОЕ
РЕАЛЬНО РАСКРЫТЬ, НАЧАЛЬНИК СМЕНИ
БУДЕТ ДЕРЖАТЬСЯ ЗА НЕГО, КАК
ТЕРЬЕР ЗА КРЫСУ В ЗУБАХ, ДАЖЕ ЕСЛИ
ПО ПРАВДЕ ОНО НЕ ОТНОСИТСЯ К НАШЕЙ
ОБЛАСТИ. А ЕСЛИ ОТ ДЕЛА ПАХНЕТ
ПСИНОЙ — НАОБОРОТ, ПРИЛОЖИТ ВСЕ
СИЛЫ, ЧТОБЫ СГРУЗИТЬ ЕГО НА ДРУГУЮ
КОМАНДУ И ПРОЦЬ ИЗ СВОЕЙ ГОДОВОЙ
СТАТИСТИКИ. ЕСТЕСТВЕННО, ВСЕ
ОСТАЛЬНЫЕ НАЧАЛЬНИКИ СМЕНИ В КУРСЕ,
КАК ЭТО РАБОТАЕТ, И БУДУТ
УМОЛЯТЬ, УВЕЩЕВАТЬ И УМАСЛИВАТЬ
ШЕФА ДЕТЕКТИВОВ, ЧТОБЫ ТОТ НЕ
ДАЛ ИМ ДЕЛО, ОТ КОТОРОГО
ИЗБАВИЛИСЬ ДРУГИЕ.

В соответствии с внутренними распоряжениями №43907D, №324097A и E39780-12 действуют наказания за чтение газет, интернет-сёрфинг и просмотр баскетбольных матчей в рабочие часы.

Работая над делом, команды могут по необходимости распределять время между опросом свидетелей, осуществлением надзора и консультациями с техспециалистами. Лидер команды ответственен за ведение записей о рабочих часах всех её членов. Члены команды должны набирать в неделю полное количество рабочих часов. С разрешения начальника смены можно отрабатывать часы в другое время. Начальник смены обладает ограниченным правом разрешать переработки во время расследований высокой важности. Сотрудники получают полтора оклада за регламентированные переработки и двойной оклад при работе по официальным выходным.

СБОР УЛИК

Хотя детективы ПУР часто обладают навыками и оборудованием (а иногда мутантными способностями), которые позволяют изучать и обрабатывать улики, действительный сбор улик проводят гражданские криминалисты, работающие вместе со следственной группой. Скорее всего, они сумеют определить и соберут очевидные улики, но хороший

детектив всегда присутствует на месте преступления вместе с ними, чтобы проследить за упаковкой и маркировкой всех важных для дела материалов.

Вы должны заполнить все необходимые бумаги, получая доступ или забирая что-либо из хранилища улик, чтобы местонахождение каждой улики было чётко зафиксировано и её можно было представить по требованию суда. Этот процесс носит название «цепочка хранения». Адвокаты выигрывают судебные дела, сумев поставить под сомнение цепочку хранения улик. Когда она рвётся, вместе с нею прерываются карьеры полицейских.

ДОПРОС СВИДЕТЕЛЕЙ И ПОДОЗРЕВАЕМЫХ

ПОПАВ НА МЕСТО УБИЙСТВА, Я
ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ХОЧУ ВЫЯСНИТЬ,
БЫЛА ЛИ ЖЕРТВА УБИТА ЗДЕСЬ ИЛИ
ТЕЛО СЮДА ВЫБРОСИЛИ? В ПЕРВОМ
СЛУЧАЕ НА МЕСТЕ БУДЕТ ПОЛНО
ГОВОРЯЩИХ ФИЗИЧЕСКИХ УЛИК. ВО
ВТОРОМ Я ЗНАЮ, ЧТО Я В ЗАДНИЦЕ.

Успешные допросы подозреваемых и свидетелей — ключ к высокой раскрываемости. Научные доказательства подкрепляют факты, но именно рассказы людей выигрывают суды. На ранних стадиях расследования желательно понять, что могло произойти, затем сузить это множество вариантов до того, который действительно случился. Допросы помогают это сделать. Допрашивая свидетелей, не являющихся подозреваемыми, будьте вежливы, тверды и профессиональны. Свидетели часто не хотят, чтобы их вовлекали в полицейское расследование. Не провоцируя их на жалобы, объясните людям, владеющим важной информацией, какую пользу они получают, поделившись ею, и какие последствия ожидают тех, кто её скрыл.

Официальная позиция отделения по отношению к подозреваемым, кото-

НЕМНОГО О РАСКРЫТИИ

Мантра детектива: раскрываемость — наше всё. Большинство начальников смены имеют список активных дел, в котором напротив каждой жертвы выписано имя ведущего. (При массовом убийстве на каждый труп заводится отдельное дело. Если ты как ведущий не сумеешь поймать убийцу шестерых, то провалишь 6 дел, и добро пожаловать на дно статистики). В стародавние времена этот список писали на грифельной, белой или пробковой доске. Сейчас он висит на плазменном экране.

Когда твоё имя у всех на виду, сознание этого должно грызть тебя днём и ночью, как оно грызёт твоего начальника смены. Это угроза твоей раскрываемости. Твоя цель — убрать своё имя с доски. Тогда это будет положительная статистика. Потом твоё имя появится рядом с новым делом, и уже оно будет преследовать тебя, пока ты его не раскроешь. И так далее. Добро пожаловать в чарующий мир полицейской работы.

Дело считается раскрытым после ареста или когда выяснилось, что это было не преступление. Если ты доказал, что предположительно угнанную машину взял покататься сын хозяина, или что жертва убийства на самом деле свела счёты с жизнью сама, дело раскрыто. Хотя ты должен помогать обвинителям сажать пойманных тобою засранцев за решётку, в 95% случаев арест считается за раскрытие. Когда тупые присяжные не сумели их осудить, это не твоя проблема — если только не оказалось, что подсудимый действительно невиновен, а настоящий преступник всё ещё ходит на свободе. Тогда дело возвращается на доску, и если тебе повезло, ты начинаешь расследовать его с начала. Если не повезло, начальник смены вычёркивает из твоего дела галочку и назначает нового ведущего, так что у тебя нет никакой возможности убрать эту кляксу из своей статистики.

Вопреки тому, что говорят жулики-адвокаты, полиция не любит хватать и арестовывать невинных. Вы хоть представляете, сколько бумажек потом придётся написать?



рые хотят получить помощь юриста, такова: мы никогда не препятствуем людям в использовании их законных прав.

Триумф полицейской работы в том, что наиболее очевидный подозреваемый, скорее всего, и является преступником. Убийства среди мутантов ничем не отличаются от других. Большинство совершаются внутри семей, затем идут близкие друзья, затем — деловые партнёры (особенно по криминальному бизнесу). Главными мотивами для убийства часто называют секс либо деньги. Ещё чаще встречается желание хотя бы временно выместить своё раздражение — это импульсивные убийства, которые в приступе ярости совершают люди, ограниченные в материальных и эмоциональных ресурсах. Такие преступления раскрываются легко. Радуйтесь, когда получаете такое дело. Подозреваемых легко найти и ещё легче убедить признаться.

Сложнее всего раскрывать преступления, которые совершаются в рамках организованной преступной деятельности, особенно торговли наркотика-

ми. Свидетели знакомы с техниками допроса и хорошо знают, что признание не в их интересах. Такие дела раскрывают не в допросной комнате, а работая с информаторами и прослушивая средства связи.

Именно в этих делах, где подозреваемые связаны с массовыми убийствами, имеют за собой внушительные материальные ресурсы и способны запугать любого свидетеля, можно получить ордер на чтение мыслей.

ПРИНЦИПЫ ДОПРОСА В ПУР

- **найди и используй правильный подход;**
- **никогда не подрезай своего партнёра;**
- **если допрашиваемый заговорил, ты побеждаешь;**
- **когда сомневаешься, отпусти вожжи.**

ПРОТОКОЛ ЭМАТ

Преступники, у которых нет убедительного алиби, часто заявляют, что действовали под влиянием мутантной силы. Поэтому вы как детективы обязаны применить протокол ЭМАТ (см. выявление влияния (межличностная) на стр. 25) на ранних стадиях расследования, чтобы исключить такую возможность.

Детектив, который использовал протокол ЭМАТ, будет свидетельствовать в суде о достоверности полученного результата, поэтому должен соответствующим образом отточить свои коммуникативные навыки.

Если вы нашли признаки ментального воздействия, сообщите об этом прокурору. Факт воздействия является оправдывающей уликой, которую следует передать защите, если последует арест. Если вы считаете, что без ментального воздействия подозреваемый не совершил бы преступления, то он превращается в свидетеля против настоящего виновника — мутанта, который применил к нему свою силу. Дело не будет считаться раскрытым, пока вы не обнаружите

ДЕТЕКТИВ-ОБМАНЩИК

Каждый хороший детектив в чём-то жулик. Он убеждает свидетелей говорить, даже когда это не их интересах.

Он заверяет подозреваемого, что может помочь, что его волнуют те же вещи, что он на его стороне. Он вешает подозреваемому лапшу на уши, что чистосердечное признание будет для него лучшим выходом. Время от времени бывает полезно дать по башке клиенту, но именно умение продать привлекательную сделку отличает детектива с высоким процентом от несчастного неудачника, у которого по всему сектору доски красивые имена.

Фокус допроса в том, чтобы найти, что движет твоим подозреваемым. Первый шаг: изучи его достаточно, чтобы понять, что, как он считает, ему самому нужно. Шаг второй: найди способ убедить его, что лучший путь это получить — подписать признание.

Суды поддерживают твоё право обманывать подозреваемых. Используй его. Говори им, что у тебя есть неопровержимые физические улики, что их подельники уже раскололись, что свидетель только что выбрал их фотку из ряда. Ложь чаще срабатывает, чем нет, но если у твоего преступника интеллект выше среднего, делай это осторожно. Не говори ничего такого, что он сразу раскусит. Последнее, что тебе нужно — отдать преступнику инициативу на допросе, а именно это случится, если он поймает тебя на лжи.

Считается, что полицейские уважают право подозреваемого на помощь адвоката. На деле мы готовы сказать всё, что угодно, лишь бы убедить его им не пользоваться! Когда подозреваемый требует адвоката, он закрывает рот. Убеди его, даже если это махровое враньё, что без адвоката ему будет лучше. Однако нельзя высказать такое в лоб, придётся найти способ намекнуть. Скажи, что в присутствии адвоката дело станет серьёзным, что от тебя мало что будет зависеть, и у вас с ним уже не получится договориться о лучшей для него сделке.

Как и большинство допросных трюков, этот номер не пройдёт с матёрыми преступниками. Они знают, как это делается, в любом случае не станут говорить, и продажный адвокат у них на быстром дозвоне.

ПОДСКАЗКИ ПО ВЕДЕНИЮ ДОПРОСА ДЛЯ ИГРОКОВ И ВЕДУЩИХ

Во время тестирования игры мы обнаружили, что игроки, которые прекрасно справились с допросами в роли подставных полицейских («Эзотеррористы»), обычных людей («Страх как он есть») и самоназначенных исследователей хтонического ужаса («Ктулху»), вдруг теряли уверенность в себе, когда им приходилось вести допрос от лица настоящих копов. Задача правильно сыграть обученных полицейских слишком сильно давила на плечи, и игроки мялись и отвлекались вместо того, чтобы погрузиться в сцены социального взаимодействия с головой. Следующие подсказки помогут допросам идти гладко.

ДЛЯ ВЕДУЩИХ

Отмена. Игроки могут слишком волноваться на допросах из страха, что неправильно сыграют своего персонажа-полицейского. Позвольте им взять назад любую не подходящую к роли фразу, которую не хочется выпалить, пока они нащупывают путь сквозь сцену.

Пассивное использование межличностных способностей. По умолчанию система СЫЩИК предполагает, что использование межличностных способностей должно быть активным; игрокам нужно выбрать подходящую способность и описать, как с её помощью они пытаются добиться от подозреваемого ответов на вопросы. Когда вы видите, что команда в нерешительности, скажите игроку с нужной способностью, что его персонаж-опытный коп чувствует, с какой карты стоит зайти:

«У тебя ощущение, что это парень расколется, если немного на него надавить» (запугивание).

«Кажется, ты его впечатлил» (лесть).

«Ты ясно понимаешь, что в твои руки попал человек, мечтающий стать копом» (полицейский жаргон).

Подсказки. Позвольте игрокам, персонажи которых отсутствуют на допросе, давать советы остальным. Если это нужно как-то обосновать, скажите, что персонажи в допросной комнате носят в ухе крошечный микрофон.

ДЛЯ ИГРОКОВ

Если не знаете, что делать, вспомните вот о чём:

Найди и используй правильный подход. Редко случается так, что людям выгодно разговаривать с копами. Ты — аферист, который должен продать им ненужную сделку. Начиная допрашивать человека, который не желает разговаривать, сначала выясни, чего он хочет. На этом и строится твой подход, обычно с использованием межличностных способностей. Убеди клиента, что он сможет получить желаемое, если будет с тобой сотрудничать. Когда он клюнет, это твоя возможность. Воспользуйся ею, чтобы вытянуть из него нужную тебе информацию.

Никогда не подрезай своего партнёра. Большинство допросов — это командная работа. Если только вы не используете это специально (классическая схема хороший коп-плохой коп), никогда не мешай и не противоречь игре своего напарника. Вместо этого строй свою схему поверх того, что получается у него, или сядь в сторонку и дай ему сделать то, что он задумал. Если у него ничего не выйдет, ты можешь зайти с другой карты и попробовать новый подход. Иначе получится, что ты даёшь допрашиваемому рычаг воздействия, чтобы сравить вас между собой.

Не переживай, если не всё гладко. Пока он говорит, ты побеждаешь. В большинстве допросов тебе нечего терять. В худшем случае допрашиваемый полностью запрётся. Даже если ты чувствуешь смущение или кажется, что контроль над ситуацией упущен, всегда остаётся шанс продвинуть процесс в нужном тебе направлении.

Когда сомневаешься, отпусти вожжи. Если что-то идёт не так, выверни это наизнанку и используй. Не обязательно всё время контролировать допрос и командовать. Часто удаётся получить нужную информацию, дав человеку почувствовать себя в выигрыше. Затем выбей у него почву из-под ног, сообщив новые данные или внезапно сменив тактику. Люди склонны болтать, когда чувствуют себя уверенно и в безопасности. Чем больше они скажут, тем с большей вероятностью выдадут себя.

Приложенная карточка послужит напоминанием об этих базовых принципах во время игры.

этого плюса и не найдёте достаточно улик, чтобы доказать его вину.

Вы сообщаете своё мнение прокурору, однако решение о снятии обвинений с подозреваемого принимает именно он.

Сам факт ментального воздействия не гарантирует, что у подозреваемого не было самостоятельно оформившегося намерения совершить преступление. Но необходимость доказывать, в каком состоянии ума пребывал подозреваемый, ложится на обвинение, для вас же дело засчитывается как раскрытое.

Так как по долгу службы вы постоянно и, возможно, сами того не зная, вступаете в контакт с лицами, способными контролировать сознание, раз в месяц вы обязаны проходить внезапное освидетельствование по протоколу ЭМАТ. Столкнувшись с носителем подобной способности, в течении 8 часов вы обязаны заполнить и сдать форму 334. Специалист по ЭМАТ из отдела внутреннего контроля проверит вас в течение 24 часов после подачи формы. (Предупреждение: в связи с недавним сокращением бюджета время ожидания срочного теста по ЭМАТ может превышать идеальный срок в 24 ч). Отказ от назначенного отделением теста по ЭМАТ ведёт к немедленному отстранению от работы в полиции.

ДАЧА ПОКАЗАНИЙ В СУДЕ

Каждый сотрудник полиции должен демонстрировать идеальное поведение, будучи вызван в качестве свидетеля в суд. Присяжные, от которых ожидают принятия решений на основе одних только улик, в действительности часто эмоционально оценивают обе стороны и затем выбирают только те факты, которые поддерживают сложившееся у них мнение. Вы должны показать присяжным, что вы достойный доверия профессионал.

Отвечайте на вопросы в ясной и прямой манере. Умелый адвокат постарается добиться от вас неверно звучащих показаний, задавая специально сформулированные вопросы. Оставаясь в рам-

СУДЕБНЫЕ ЗАСЕДАНИЯ В ИГРЕ

Хотя в реальности будущее рассмотрение дела в суде может занимать главное место во мыслях детектива, в этой игре суд не является центральным событием. Обычно сценарий содержит короткий рассказ о том, как прошло слушание и вынесение приговора для виновных, в сцене развязки.

Но для разнообразия можно включить в дело одно или несколько судебных заседаний.

История может начинаться с освобождения явно виновного подсудимого. Возможно, персонажи второго плана — детективы или судмедэксперты — каким-то образом запороли дело. Может, дело было в коррупции. Персонажам игроков теперь придётся доказать вину подозреваемого по совершенно другому делу, убедившись, что в этот раз доказательства вины железные. Однако закон гласит, что нельзя дважды судить за одно преступление, так что детективам надо будет вести себя осторожно, чтобы избежать обвинения в преследовании. (Двойное инкриминирование разрешено в некоторых других юрисдикциях вне США. Например, в Канаде и прокурорам, и адвокатам разрешено подавать апелляции).

В другом варианте сцена в суде может привести детектива к новому преступлению. Например, во время дачи показаний он обнаруживает важную информацию, указывающую на то, что обвиняемого подставили. Теперь ему нужно убедить прокурора отложить это дело, чтобы он мог найти настоящего преступника.

Если персонажи игроков грубо нарушают полицейские правила или гражданские права, возможно, во имя правдоподобия вы захотите довести дело до жуткого позора перед лицом судьи.

Сюжеты второго плана также могут включать сцены, происходящие в суде.

Используйте метод режиссированной сцены, чтобы вовлечь всех игроков во время заседания суда. Раздайте незанятым игрокам временные роли прокуроров, адвокатов, свидетелей и зрителей. Скорее всего, вы захотите оставить персонажа судьи под собственным контролем, чтобы управлять продвижением судебных заседаний и выносимыми приговорами.

ках, обозначенных судьёй, постарайтесь в своих ответах доказать свою точку зрения, а не защиты.

Будьте готовы к тому, что адвокат постарается вас спровоцировать. Несмотря на то, что судья не позволит ему открыто обратиться к анти-мутантным предрассудкам, он может сделать это завуалированно, пытаясь выставить вас странным и ненадёжным. Вот почему критически важно поддерживать своё личное дело в идеальном состоянии. Если вы утратите контроль над собой и перейдёте черту в одном расследовании, это плохо повлияет не только на него, но и на все дела, которые вы будете расследовать в будущем.

Детективы с определёнными способностями должны быть готовы к наёмам защиты на то, что они страдают от дефектов, связанных или коррелирующих с этими способностями. Из-за того, что некоторые обладатели чтения мыслей склонны к эротомании, сотрудники полиции, владеющие этим крайне полезным навыком, должны быть готовы защититься от инсинуаций, что они тоже к ней склонны — даже если эти обвинения абсолютно бездоказательны.

МОСТ МЕЖДУ СООБЩЕСТВАМИ

ПУР существует не только для того, чтобы выполнять функции полиции в обществе мутантов, но и чтобы служить мостом между ним и полицейским департаментом. Как и любую другую полицию, наш отряд часто незаслуженно называют орудием дискриминации. Убеждать сообщество плюсов в наших честных намерениях — тоже часть вашей работы.

Ради этой цели вас могут время от времени отправлять на пропагандистские миссии. Не нужно считать эти задания помехой для настоящей полицейской работы. Построение доверия между департаментом и сообществом плюсов послужит важной подготовкой для вашей дальнейшей работы над расследованиями. Когда вы стучитесь в дверь плюса, то желаете, чтобы он охотно впустил

ГРАЖДАНЕ И УРОДЫ

В первый же год службы каждый полицейский узнаёт, что в мире есть два типа людей: граждане и уроды.

Граждане — это хорошие люди. Те, которые платят налоги, следуют правилам и просто хотят растить свои семьи в покое и безопасности. Они те, ради кого ты работаешь. Общаясь с ними, ты должен являть уважение и внимание. Даже если они от тебя не очень-то в восторге, потому что ты мутант. Иногда приходится иметь дело с таким, который немного засранец, но в то же время гражданин. То, что он гражданин, важнее, чем то, что он засранец. Может, ты слегка нажмёшь на него в ответ, но всё же сдержишься.

Уроды — это преступники, подонки, наркодилеры и грабители, сутенёры и шлюхи. Они — мусор общества, который заставляет граждан испытывать страх. Этим ты никогда не предложишь сделку, правду из них нужно вытряхивать. Может, однажды они обратятся, например, к Богу и превратятся в граждан. Но пока ты имеешь с ними дело, они уроды. Они те, с кем ты работаешь.

Не важно, норм человек или плюс. Важно только деление на уродов и граждан. Гражданин-мутант получает от тебя уважение и внимание. Урод-мутант получает по рожу и допрос с пристрастием.

вас домой и поделился информацией, а не захлопнул её перед вашим лицом.

Общение с активистами по защите прав мутантов требует особой дипломатичности. Даже если вам лично не нравится их поведение или программа, мы рекомендуем проявлять доброжелательность, в свою очередь донося до них принципы нашего департамента.

ОТНОШЕНИЯ СО СМИ

Каждый сотрудник полиции представляет весь департамент и должен вести себя с достоинством и осмотрительно-стью во время общения с репортёрами. Детектив ПУР обязан проявлять осо-

бенную осторожность и сдержанность, потому что для СМИ он фигура, представляющая большой интерес. Читатели и зрители с пристальным вниманием следят за действиями полицейских-мутантов. Любой спор с вашим участием будет раздут СМИ стократно. В прошлом некоторые бывшие сотрудники полиции поддались искусу медиа-внимания и пытались добиваться популярности, рекламируя себя за счёт департамента. Сотрудники ПУР должны в любой ситуации понимать, что они не звёзды с телеэкрана. Тех, кто надеется использовать службу как ступень на пути к книжным

контрактам и приглашению в Голливуд в качестве консультанта, ждёт быстрое и жёсткое наказание.

Сотрудничество с прессой, особенно ради того, чтобы призвать граждан сообщить известную им информацию, может быть бесценным инструментом поиска пропавших, обнаружения беглецов и сбора улик. Стратегия работы с медиа — это вотчина начальника смены. Несогласованные утечки в прессу приводят к наказанию.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СЛОВО «НЕСОГЛАСОВАННЫЕ» ВО ФРАЗЕ «НЕСОГЛАСОВАННЫЕ УТЕЧКИ». СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СЛИВ ИНФОРМАЦИИ ДРУЖЕСТВЕННЫМ РЕПОРТЕРАМ МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШИМ ДРУГОМ ДЕТЕКТИВА, ОСОБЕННО КОГДА УЛИКИ НАЧИНАЮТ ИСЧЕКАТЬ. СКАЖЕМ, ТЕБЕ НАДО РАСШЕВЕЛИТЬ ЧЕРЕЩУР УВЕРЕННОГО В СЕБЕ ПОД ОЗРЕВАЕМОГО, ЧТОБЫ ОН СОВЕРШИЛ ОШИБКУ, КОТОРОЙ ТЫ СМОЖЕШЬ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ. РАСКРЫТИЕ ИНФОРМАЦИИ МОЖЕТ СЫГРАТЬ НА РУКУ — ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО ТЕБЕ УДАСТСЯ ЗАМЕНИТЬ СВОИ СЛЕДЫ. ЧТОБЫ ИМЕТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ РАЗЫГРАТЬ ЭТУ КАРТУ, НУЖНО СУМЕТЬ ЧАВОСТИ МОСТЫ С РЕПОРТЕРАМИ. ЧТОБЫ ВЫЯСНИТЬ, НА КОГО ИЗ НИХ МОЖНО ПОЛОЖИТЬСЯ, А КТО С РАДОСТЬЮ СОЗДАСТ ТЕБЕ ПРОБЛЕМЫ, ПРОЧИТАЙ ПАРОЧКУ ИХ СТАТЕЙ. ИЩИ ТЕХ, У КОГО ЛЮДИ ДЕЛЯТСЯ НА ГРАЖДАН И УРОДОВ, КАК ДЕЛАЕШЬ ТЫ САМ. ЧАЩЕ ВСЕГО ПОЛИЦЕЙСКИЕ РЕПОРТЕРЫ — НОРМАЛЬНЫЕ РЕБЯТА, А ЛИВНЕЛИ ЖУРНАЛИСТСКИХ РАССЛЕДОВАНИЙ — ХИТРОУДАНИЕ ПОСОВНИКИ ПРОСТУПНИКОВ, КОТОРЫЕ ВСЕГДА РАДИ ЗАРАБОТАТЬ ОЧКОВ ЗА ТВОЙ СЧЁТ.

И ЕЩЁ ОДИН — ГЛАВНЫЙ — ЗАКОН ОБЩЕНИЯ СО СМИ: НИКОГДА НЕ РАССКАЗЫВАЙ САМ О СВОИХ УСПЕХАХ, ПОТОМУ ЧТО ЭТИМ ЗАНИМАЕТСЯ НАЧАЛЬСТВО. ОНО ЖИВЁТ РАДИ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЙ. ОТНИМИ У НЕГО ЭТОТ ЗВЁЗДНЫЙ ЧАС И БУДЕШЬ ОХРАНЯТЬ ПАРКОВКУ ЕЩЁ ДО ТОГО, КАК УСПЕЕШЬ СООБРАЗИТЬ, ЧТО ЖЕ ТЫ СДЕЛАЛ НЕ ТАК.

СУДЕБНАЯ АНАМОРФОЛОГИЯ

В мире, где суперспособности повсеместно распространены и происходят из общего источника (пусть и не до конца изученного), физические следы их использования можно проанализировать научным методом, а результаты анализа считаются весомым доказательством в суде. Точно так же, как реальные детективы используют баллистику, чтобы идентифицировать пули с места преступления, сотрудники ПУР пользуются специальным разделом криминалистики, который помогает определять следы мутантных сил, особенно способностей-выстрелов. По образцам ДНК можно отличить мутантов от немутантов и определить, какими способностями они могут обладать.

Криминалисты первыми стали искать практическое приложение открытиям анаморфологии. В институте Квэйда имеется отделение судебной анаморфологии, которое предлагает обучение детективам и криминалистам. Ваш персонаж вполне мог пройти его. Даже если нет, методики, которые он использует на месте преступления, были придуманы в футуристичных кабинетах ИК.

АНАМОРФОЛОГИЯ 101

Как уже было сказано ранее, диаграмма Квэйда является незаменимым рабочим инструментом для любого детектива ПУР. Её может использовать и простой обыватель, чтобы понять, какие способности часто можно встретить в комбинации, а какие разбросаны слишком далеко, чтобы принадлежать одному человеку.

Сотрудники ПУР, обучавшиеся анаморфологии, также должны знать созданную Квэйдом систему группировки мутаций. Комплексы родственных мутаций предположительно связаны с определёнными органами и системами тела, потому что у носителей меняется анатомия этих участков или же там повышенная концентрация С-клеток.

С-КЛЕТКИ

С-клетки находят у всех мутантов. Это таинственные клетки, которые формируются из недифференцированных стволовых, но затем не размножаются и не выполняют ни одной известной биологической функции. Анаморфологи считают, что это сопутствующий продукт процесса формирования мутации, но пока не смогли выявить механизм, в котором они образуются. Некоторые считают, что секрет ФСМ можно открыть, лучше поняв природу образования С-клеток. Другие предполагают, что именно С-клетки ответственны за несколько меньшую заболеваемость мутантов раком, или называют их наиболее вероятным вектором СВСМ-инфекции.

Другая гипотеза, которую поддерживают скорее городские сумасшедшие и авторы комиксов, чем учёные, утверждает, что в С-клетках заложен потенциал для второго, ещё более поразительного ФСМ. Когда этот день настанет, скрытые силы С-клеток проявят себя, и мутанты превратятся в существ, уже совершенно не похожих на людей. Эти гипотезы склоняются к апокалиптическому толкованию, изображая новый вид как ангелопо-

добных созданий света или гротескных похожих на демонов чудовищ.

В любом случае, С-клетки присутствуют во всём теле мутанта, но собираются в крупные скопления в тех органах, где заключены его особые силы.

КОМПЛЕКСЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Команда Квэйда выделила 23 группы мутантных способностей, поименованных комплексами. Они названы по органам и системам тела, которые изменяют зависящие от них способности, например, пищеварительный комплекс, эпидермальный комплекс и т.п. Хотя по поводу некоторых аспектов классификации, которую выбрала команда Квэйда, ещё идут споры, принятые к настоящему моменту названия комплексов таковы:

Пищеварительный комплекс: испускание радиации, невосприимчивость к радиации, невосприимчивость к ядам (проглатывание).

Комплекс мундалин: внушить агрессию, внушить страх, управление гадами.

Слуховой комплекс: звуковой удар, сверхслух, сонар.

Кровеносный: дефицит плазмы, клыки, кровавая струя, кукловодство, поглощение, управление насекомыми.

Эпидермальный: броня, иглы, ловчие волосы, невосприимчивость к клинкам, паутина, стенолазание.

Комплекс гиппокампа: выявление влияния, идеальная память, перевод, подавление влияния, манипуляции памятью, телепатия, технопатия. (Базируются в гиппокампе — двух участках мозга в височных отделах больших полушарий).

Комплекс гипоталамуса: контроль эмоций, незаметность, сексуальная химия, сновидение, снохождение, эмпатия. (Гипоталамус — часть мозга, связывающая эндокринную и нервную системы).

Кишечный: вкусоанализ, кислотная кожа, кислотный плевок, подавление взрыва, самоподрыв, яд (жало), яд (плевок), яд (укус).

Лимфатический: излечение болезней, иммунитет к болезням, переносчик

СВСМ, посев патогена, связь с растениями, власть над растениями.

Мыскульный: исцеление, полёт, поток жара, регенерация, сила.

Комплекс прилежащего ядра: вызвать расстройство личности, контроль собственных эндорфинов, контроль чужих эндорфинов, нечувствительность к боли. (Прилежащее ядро — группа нейронов головного мозга, участвующая формировании удовольствия, системы вознаграждений и аддиктивного поведения).

Нервный: контроль гравитации, молниеносные решения, молния, распыление высоких энергий, рефлекс, скорость.

Комплекс орбитофронтальной коры: расчёт угрозы, пси-выстрел, чтение мыслей. (Этот комплекс расположен в области мозга, ответственной за принятие решений).

Обонятельный комплекс: идти по следу, обонятельный центр, природное чутьё, управление зверями.

Оптический: власть над светом, выстрел светом, микроскопическое зрение, ночное зрение, перевоплощение, при творство, рентгеновское зрение, телескопическое зрение, тепловое зрение.

Комплекс извилины гиппокампа: аутизм, власть над землёй, магнетизм, силовое поле, телекинез, телепортация, чувство пространства. (Этот участок мозга раньше считался местом хранения и извлечения воспоминаний, но размещение там этих специфических мутантных способностей ставит под сомнение такой вывод).

Почечный: власть над огнём, несгораемый, поток огня, самовозгорание.

Респираторный: контроль ветра, невосприимчивость к ядам (на вдохе), откачка кислорода, управление птицами.

Слюнный: вкусоанализ, кислотная кожа, кислотный плевок, яд (плевок).

Скелетный: артрит, естественное оружие, распыление кинетики, ударный луч, удлинение конечностей.

Соматосенсорный: дезинтеграция, касание, ледяная стрела, охлаждение, трансмутация, фаза.

ДЕФЕКТЫ И ГЕНЕТИЧЕСКИЕ МАРКЕРЫ

Люциус Квэйд выделяет два типа дефектов, проистекающих из генетических мутаций: анатомические и психические. (Это отвечает разделению дефектов на те, бороться с которыми помогает здоровье, и те, с которыми самообладание). Анаморфологи сумели найти генетические маркеры для всех анатомических дефектов, но ни для одного психологического. По-видимому, это означает, что психологические дефекты по сути являются не мутациями, а наклонностями, развившимися из-за использования способностей, с которыми они связаны или коррелированы.

Комплекс гортани: власть над водой, водяная стрела, жабры, плавание, управление рыбами.

Если оставить в стороне ограничения, которые накладывает на мутантные силы диаграмма Квэйда, способности каждого мутанта могут принадлежать к любому количеству комплексов. Как показывает диаграмма, комплексы обычно соединены между собой через коррелированные, но не через связанные силы.

АНАЛИЗ ДНК

Присутствие мутантных генов может быть установлено с помощью ДНК-анализа. Информация, которую можно получить из любого количества биоматериала, зависит от двух факторов: времени, затраченного на анализ, и качества образца. Причины плохого состояния образца включают биodeградацию, при которой происходит разрушение ДНК, и загрязнение, когда она смешивается с другими веществами. Смешанные образцы, содержащие ДНК из нескольких источников, — самый частый случай загрязнения; существуют хорошо развитые техники для их разделения.

Проще всего получить данные о наличии в образце С-клеток, что указывает на происхождение образца от мутанта. Эту информацию можно извлечь даже из образцов настолько некачественных, что их нельзя использовать для установления личности.

Персонажи могут получить доступ к этой информации, используя собственную способность судебная анаморфология и лабораторный комплекс ПУР; или же они могут передать образцы криминалистам для проведения анализов. Как обычно, у каждого подхвата есть свои недостатки. Вы получите результаты быстрее, сделав всё самостоятельно — обычно в течении дня, а то и за несколько часов. (Тот самый нереалистично быстрый темп, которым отличаются богатые на криминалистику сериалы). Однако продолжительная работа в лаборатории не даёт вам выход.

ТЕСТЫ ОКС

Несколько более трудны в определении генетические маркеры, относящиеся к определённым комплексам способностей. В случае успеха тесты сообщают вам, к какому комплексу или комплексам относятся способности мутанта. Эти тесты носят название ОКС — сокращение от «определение комплекса способностей». ОКС-тесты требуют либо многочасовой кропотливой работы, либо безупречно качественного образца.

ТЕСТЫ ЦТИС

Ещё более сложен в работе центрifuжный тест идентификации способностей, или ЦТИС, с помощью которого можно определить конкретные способности исследуемого. Он требует идеальных образцов и многочасовой скрупулёзной подготовки проб. Некоторые аналитики утверждают, что могут взять образец у объекта, симптомы у которого указывают на скорое проявление новой силы, и определить, какая способность проявится в конце этого процесса.

дить «в поле» и двигать расследование вперёд, опрашивая свидетелей и собирая новые улики. Предоставив эту задачу специалистам, вы получаете возможность и дальше колесить по городу, собирая дополнительную информацию, но попадаете в зависимость от их вечной занятости и проволоочек.

ПЕРЕСАДКА ОРГАНОВ

Доказано, что некоторые мутантные способности можно передавать с помощью трансплантации. Это иногда случается, если биологический материал, в котором базируется способность (см. выше), успешно пересаживают новому носителю. Явление было открыто случайно, когда в медицинских процедурах использовали органы и ткани, полученные от доноров, являвшихся невыявленными плюсами. В последние годы развилась целая подпольная индустрия по пересадке органов с единственной целью — передать реципиенту способности мутантов. Не важно, необходимые или нет, эти операции несут большой риск. Вероятность отторжения пересаженной ткани значительно возрастает, когда в пересаживаемом материале содержатся мутантные клетки. Даже если трансплантат приживается, имеется лишь небольшой шанс, что базирующаяся в нём способность перейдёт к реципиенту.

Приобретённая суперсила проявляется через некоторое время после трансплантации. Самый короткий зарегистрированный период составил 28 дней, самый длинный — 1469 дней. Обычно реципиент получает одну способность из комплекса, базирующегося в пересаженном органе. (Иными словами, пациент с пересаженным лёгким получает одну способность из респираторного комплекса, обладатель костного трансплантата — одну из скелетного комплекса, и т.д.) Первым может проявиться дефект, хоть и в латентной стадии.

После первой способности могут проявиться и следующие. Если новым спо-

собностям суждено проявиться, обычно это происходит в стрессовых ситуациях. Интервал между появлением дополнительных способностей обычно составляет от четырёх до шести недель. Однако были зарегистрированы крайние случаи, когда этот временной отрезок был как значительно короче, так и немного длиннее.

Позднее проявившиеся способности расположены рядом с первой на диаграмме Квэйда, но не обязательно относятся к тому же комплексу, что и она. Пациент может получить клыки — способность из кровеносного комплекса — в результате пересадки костного мозга, а затем, много недель спустя, обрести иммунитет к болезням, несмотря на то, что он относится к соседнему лимфатическому комплексу.

Комплексы способностей, которые можно получить пересадкой различных органов и тканей, приведены в следующей таблице вместе с вероятностью отторжения трансплантата и передачи способности:

Орган или ткань	Комплекс	Веро- ятность оттор- жения, %	Веро- ятность прояв- ления способ- ности, %
Костный мозг	Кровеносный	78	12
Кожа	Эпидермальный	34	7
Кишечник	Кишечный	68	14
Мышца	Мускульный	57	6
Роговица глаза	Оптический	24	17
Печень	Почечный	45	3
Лёгкие	Респираторный	87	10
Кость	Скелетный	28	11

Информация о «пересаженных» способностях приведена не потому, что детективы ПУР могли получить свои суперсилы таким образом, а в качестве справки из науки о мутациях, которая может пригодиться им в расследованиях.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ СЛЕДЫ

Новая исследовательская способность анализ энергетического следа (АЭС) позволяет криминалистам исследовать предметы, повреждённые способностями-выстрелами, и устанавливать использованную способность, а иногда получать и другую важную информацию. Считайте это менее точной версией баллистики, только для мутантных способностей-выстрелов. Что эта дисциплина может сообщить вам насчёт сцены преступления, зависит от характера способности.

Ударный луч: эксперт по энергетическим следам может после визуального изучения объекта понять, был ли он разрушен ударным лучом или какой-то другой силой.

Каждый носитель этой способности формирует свой невидимый силовой луч слегка не так, как другие. Края луча могут быть острыми или сглаженными и несколько разной ширины. В результате вы можете взять два предмета из одного материала, схожей массы и формы и определить, были ли они повреждены одним и тем же мутантом. Например, взять остатки двух дверей и сравнить трещины и щепки. Если их разбил ударным лучом один и тот же человек, вы найдёте на обеих похожие отметины. Вы также можете по характеру повреждений понять, что данный предмет разбил не тот человек, след воздействия ударного луча которого у вас уже есть.

Изменить свойства своего луча так, чтобы избавиться от характерных микроскопических признаков, — очень сложная задача. Подозреваемых можно с помощью судебного ордера заставить применить свою силу к похожему предмету, чтобы получить образец для лабораторного исследования.

Жертвы, раненые ударным лучом, имеют характерные ссадины. Чтобы их можно было сравнивать, необходимо в течение нескольких часов после получения травмы снять с неё фотогра-



фии высокого разрешения. Их можно будет сличать с фотографиями других атак ударным лучом в поисках различий и сходств. Некоторые криминалистические лаборатории нанимают носителей способности регенерация, чтобы подозреваемые в лабораторных условиях атаковали их своими ударными лучами, как того потребовал суд. После того, как получены фотографии травм, они могут вылечить себя. Это весьма высокоплачиваемая работа, обычно со сдельной оплатой.

Анализ ударного луча даёт много подробностей, но ему недостаёт определённости, которую обеспечивает анализ ДНК или отпечатков пальцев. Чтобы убедительно рассказать присяжным о том, что повреждения были нанесены подозреваемым, необходимо обладать незаурядным талантом к выступлениям в суде.

Поток огня: каждый носитель этой способности формирует свой огненный выстрел слегка не так, как другие, но из-за того, что пламя склонно распространяться и уничтожать объекты, которых касается, остатки от потока

огня различать сложнее, чем в случае с ударным лучом. Также очень трудно определить точку, в которую был направлен выстрел, среди массы обуглившегося материала. Некоторые материалы, например, пластик, служат идеальной средой для исследования огненных «автографов», так что криминалисты при осмотре обгорелых мест преступления первым делом ищут пластиковые предметы, чтобы понять, были ли замешаны мутантные способности.

Человеческая плоть не сохраняет улики о форме огненного выстрела: обгорелые участки тела немедленно покрываются волдырями или отслаиваются. Однако обычно возможно отличить жертву потока огня от человека, обожжённого огнём из другого источника.

Анализ с помощью растрового электронного микроскопа позволяет отличить материалы, повреждённые потоком огня непосредственно, от тех, которые занялись пламенем из-за близости к источнику высокой температуры.

Поток жара: выстрелы теплом, которые повреждают объекты за счёт нагревания, а не потока раскалённых частиц, оставляют мало полезных улик. Можно отличить повреждения, нанесённые потоком жара, от причинённых другим источником тепла и потоком огня. Поток жара не оставляет характерных следов, по которым можно было бы идентифицировать его носителя.

Ледяная стрела: точно так же, как не существует двух одинаковых снежинок, каждая ледяная стрела однозначно указывает на мутанта, который её произвёл, — при условии, что кристаллики льда обнаружили до того, как они растаяли, и сохранили холодными достаточно долго, чтобы сфотографировать их под микроскопом в высоком разрешении. Криминалисты выборочно исследуют размер и форму кристаллов, оставшихся после любой атаки ледяной стрелой. Они уникальны и за счёт этого так же однозначно определяют человека,

как отпечатки пальцев. Аналитики используют маленькие сумки-холодильники, питающиеся от батареек, чтобы собирать образцы льда. Они не входят в стандартный набор оборудования на борту фургона и должны быть предварительно выписаны из лабораторного хранилища. Вы можете, успешно пройдя проверку предусмотрительности, обнаружить, что у вас есть с собой холодильник, когда он понадобился.

Выстрел светом: выстрелы светом не создают различимых следов на неживой материи. Однако раны, которые они оставляют на человеческом теле, напоминают сильные солнечные ожоги и имеют характерный микроскопический рисунок по краям. Он размывается, когда обожжённая кожа начинает шелушиться, так что если жертва осталась в живых, её раны необходимо сфотографировать вблизи с высоким разрешением в течение примерно трёх часов с момента их получения. Несколько медленнее рисунок ран деградирует после наступления смерти — в этом случае полезную информацию с них можно получить в течение 12 часов. В тех случаях, когда жертва умирает через некоторое время после получения ран, рисунок деградирует быстро в промежутке от ранения до смерти, затем процесс замедляется.

Степень деградации может помочь в оценке времени, прошедшего с момента смерти жертв летального выстрела светом.

Молния: повреждения, нанесённые молнией, идентифицировать сложнее всего. Если у неё и есть характерная особенность, то она заключается в хаотическом разнообразии оставляемых разрушительных эффектов. Молнии зачастую перекидываются с изначальной цели на металлические предметы вроде труб и проводов и повреждают их. Так что вы можете найти жертву удара молнией в середине комнаты, а чёрные следы разрядов будут окружать все соседние розетки, провода и стыки труб. Эти вторичные разряды могут

повреждать стены, разбивать зеркала и плавить пластик и резину. Ключевое отличие естественной молнии от порождённой мутантом — в геометрии. Естественная молния распространяется непредсказуемо, но всегда нисходит с неба; атаки мутантов совершаются горизонтально с высоты 1–1,5 м от земли. Ни человеческая плоть, ни неживые материалы не сохраняют характерного рисунка, который позволил бы криминалистам связать атаку с личностью совершившего её мутанта.

Испускание радиации: испускание радиации оставляет после себя неуничтожимый и опасный энергетический след. Курсы АЭС включают тщательную подготовку по радиационной безопасности. Доступ в любую область, где есть подозрения на наличие радиации, должен быть перекрыт, а вход в неё разрешён только сотрудникам в защитных костюмах. Аналитики энергетического следа и остальные обязаны тщательно вымыться под душем после её посещения и должным образом утилизировать все заражённые материалы.

Используя прибор под названием сцинтилляционный счётчик, аналитик может обнаружить не только присутствие радиации, но и характерный энергетический спектр, указывающий на то, что это продукт мутантной способности, который можно использовать для установления личности.

Исследователи из криминалистического отделения института Квэйда выделяют пять известных типов сцинтилляционных спектров, производимых мутантами. Им присвоены названия базовый, СП, ИНР, РТ и РСР. Базовый спектр производят мутанты, у которых имеется только одна способность — испускание радиации. СП соответствует мутантам, у которых есть испускание радиации и самоподрыв. Спектр РСР остаётся после мутанта, владеющего двумя вышеуказанными способностями плюс подавление взрыва. ИНР возникает тогда, когда испустивший излучение мутант

обладает способностями испускание радиации и невосприимчивость к радиации. Когда у мутанта имеется одновременно испускание радиации и трансмутация, он испускает спектр РТ. Мутант, имеющий несколько из указанных выше способностей, будет иметь спектр, в котором имеется вклад от каждой из них. Например, носитель способностей испускание радиации, самоподрыв и трансмутация оставляет след, в котором накладываются друг на друга спектры СП и РТ. Однако мутант, для которого характерен спектр РСР, никогда не выдаёт компонент СП.

Иными словами, сцинтилляционный анализ даёт вам полный или частичный набор способностей, которыми обладает мутант-преступник. Хотя его результат можно использовать как косвенную улику в суде, лучше всего он годится для отсева подозреваемых.

Пси-выстрел: при сканировании мозга выжившей жертвы пси-выстрела можно увидеть характерный рисунок мозговых повреждений, который позволяет установить нападавшего с точностью 87,3%. Гораздо сложнее определить характер повреждений мёртвого мозга; при этом проводить анализ придётся частично вручную. В том случае, если жертва была убита пси-выстрелом или умерла по другим причинам после того, как пострадала от него, аналитики могут свидетельствовать только то, что один набор летальных травм соответствует другому набору летальных травм, нанесённых известным носителем пси-выстрела. Присяжные обычно считают такую улику косвенной, а не прямо доказывающей вину.

Воганная стрела: если вода, составлявшая выстрел, успела испариться или просочиться сквозь землю прежде, чем на месте преступления начали собирать улики, никакой полезной информации, доказывающей вину подозреваемого, получить уже невозможно. Однако если вы успели

получить незагрязнённый образец воды, в ней будут находиться клетки кожи и крови автора в следовых количествах, которые можно отделить в центрифуге (или разглядеть с помощью микроскопического зрения).

ДРУГИЕ ОТРАСЛИ СУДЕБНОЙ АНАМОРФОЛОГИИ

Несмотря на то, что анализ эффектов способностей-выстрелов является наиболее доказательной и продуктивной ветвью судебной анаморфологии, исследователи продолжают разрабатывать тесты для определения воздействия других мутантных способностей.

АНАЛИЗ КРОВИ

Анализ крови может подтвердить, что жертва была заражена, попав под действие способности посев патогена. Патоген незначительно мутирует в процессе передачи от первичной жертвы к вторичным. Анализ ДНК определяет поколение инфекции и позволяет понять, заразилась жертва от мутанта-носителя способности или от другого заражённого.

Анализ крови также могут выявить переносчиков СВСМ и страдающих дефицитом плазмы.

АНАЛИЗ РАСТИТЕЛЬНЫХ ФЕРМЕНТОВ

Под действием способности власть над растениями фотосинтезирующие растения производят доселе неизвестный фермент, получивший название диастеллозин. Это вещество сохраняется в их листьях и стеблях до 36 часов. Образец растения, собранный в этом временном интервале, можно измельчить в ступке и поместить в раствор индикатора, который становится фиолетовым в присутствии диастеллозина. Интенсивность цвета обратно пропорциональна времени, прошедшему с момента применения способности — бледный розовый оттенок указывает на срок бо-

лее 30 часов, в то время как глубокий пурпурно-малиновый говорит о совсем недавнем воздействии.

Такой результат дают только те растения, которые содержат хлорофилл.

БИОПСИЯ РУБЦОВОЙ ТКАНИ

У живого пациента берётся образец рубцовой ткани, после чего под микроскопом определяется наличие в нём клеток абнормальной структуры. Если таковые обнаруживаются, значит, рану заживляли с помощью способности исцеление.

Мутант с микроскопическим зрением и способностью судебная анаморфология может провести это исследование неинвазивно, просто внимательно осматривая шрам около минуты.

Этот метод не работает, если плоть регенерировала; при регенерации она возвращается в первоначальное состояние, не оставляя ни следа от полученной раны.

АНАЛИЗ СТРУКТУРЫ ВОЛОСА

После использования ловчих волос на месте неизбежно остаются вырванные волоски, которые можно изучить под микроскопом (или с помощью микроскопического зрения). Волос разрезается лезвием; если под слоем внешних чешуек находятся микроскопические волокна, значит, это хватательный волос.

Извлечь из волоса ДНК невозможно. Вырванные с корнем волоски имеют на луковицах частицы кожи, которые можно использовать для выделения ДНК. Однако при использовании ловчих волос лишь немногие волоски оказываются вырванными с корнем. Такие можно найти только на месте, где носитель способности поучаствовал в длительной или жестокой драке.

СУДЕБНАЯ СТОМАТОЛОГИЯ

Точечные раны, нанесённые клыками, обычно являются частью более крупной кусаной раны. Как и с другими подоб-

ными ранами, фотографию или слепок их можно сравнить со слепком челюсти подозреваемого. Выживших жертв фотографируют; с погибших снимают слепки.

ВИЗУАЛИЗАТОР МАГНИТНЫХ ПОЛЕЙ

Это простой прибор представляет собой полупрозрачный пластиковый лист (обычно зелёного цвета), покрытый микрочайками с частичками никеля в масле. Поглядев сквозь него, можно увидеть окружающее объект магнитное поле. Наличие неоднородностей в поле говорит о том, что объект недавно подвергали действию магнетизма. Поле остаётся возмущённым на количество часов, равное рейтингу магнетизма мутанта.

Образцы песка и почвы можно использовать, чтобы обнаружить следы использования власти над землёй. Эти возмущения слабее и сохраняются на 15 минут за каждый пункт рейтинга способности.

Оснастив камеру ВМП-фильтром, вы можете зафиксировать эти явления и использовать их в качестве фотоулики.

РЭМ МАТЕРИАЛОВ

Чтобы определить, был ли образец металла изменён с помощью трансмутации, криминалисты используют растровую электронную микроскопию или РЭМ.

Такой же анализ можно провести с порошковым образцом, чтобы обнаружить в нём частицы, образовавшиеся в процессе дезинтеграции, и узнать, из какого материала состоял разрушенный предмет.

Персонажи со способностями микроскопическое зрение и химия могут провести эти анализы без оборудования.

АНАЛИЗ СЕКРЕТА

Кислоты, производимые носителями способностей кислотная кожа и кислотный плевок, содержат лишь следовые количества сильно разрушенной ДНК. (Выражаясь словами

РАЗРАБОТКА НОВЫХ КРИМИНАЛИСТИЧЕСКИХ МЕТОДОВ

Ведущий может разрешить игрокам ввести в игру новые судебномедицинские анализы, чтобы устанавливать факт использования мутантных способностей на месте преступления. Для этого они должны:

- Иметь прикладную исследовательскую способность, которая была бы им нужна для проведения анализа, если бы он уже существовал.
- Придумать обоснование работы теста, которое должно обладать хотя бы таким уровнем псевдо-научного правдоподобия, какой имеют уже описанные анализы.
- Потратить три пункта из запаса прикладной исследовательской способности, о которой шла речь выше.

Ведущий может запретить тесты, которые позволяют игрокам перепрыгнуть через несколько сцен и раскрыть загадку преступления скучно и без усилий. Возможно, игроки позже сумеют усовершенствовать этот анализ, хотя он не принёс результатов в деле, которое вдохновило их на его создание.

Разработка новых методов может привести к появлению сюжетов второго плана, где героям вручают награды, заставляют писать научные статьи, а институт Квэйда упрощает их бросить службу ради научной карьеры, или они сталкиваются с мошенниками на конференциях по криминалистике.

Прокуроры будут особенно подозрительно относиться к просьбам возбудить дело, основываясь на результатах неопробованного анализа. Новые разработки всегда особенно трудно представлять в суде. Вполне может быть, что открыть метод гораздо проще, чем собрать рецензии и свидетельства экспертов, необходимые для того, чтобы его признали допустимым.

вашего первого инструктора по анатомологии: «Это ж кислота! А вы чего хотели?») Однако химическая структура выделяемых кислот различается в зависимости от группы крови. Таким образом аналитик может определить группу крови мутанта, выделившего кислоту.

Мутантные кислоты обладают сильной разъедающей способностью, поэтому требуют осторожного обращения при сборе.

Яды, которые производят мутанты, можно проанализировать, чтобы определить, к какому из трёх типов они относятся: яд (жало), яд (плевок) или яд (укус).

Образец ДНК можно выделить из яда, передающегося через укус, взяв кровь у жертвы и проведя подготовительные процедуры. ДНК содержится в чистом яде, но его невозможно получить, пока он остаётся связанным с кровяными клетками жертвы.

Плевательный яд, как и кислоту, можно использовать для определения группы крови мутанта.

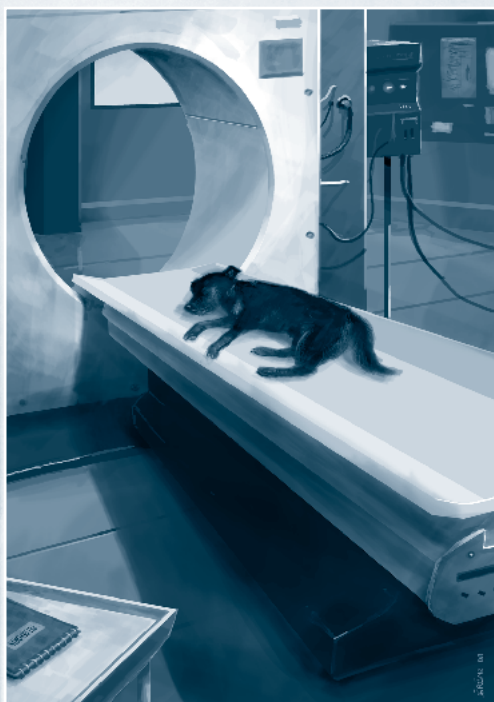
Яд из жала совсем не содержит молекул ДНК.

АНАЛИЗ СЕТУЛ

Чтобы узнать, не проходил ли кто-то по стене или другой поверхности с помощью стенолазания, наклейте на неё кусок дактилоскопической плёнки (похожа на обычный скотч, но покрыта специальным клеем, который не загрязняет полученные образцы).

Изучите плёнку под микроскопом в поисках крошечных волосков, покрытых ещё более мелкими отростками под названием сетулы. Каждый из них имеет треугольный кончик. Эти волоски позволяют мутантам карабкаться по стенам.

При каждом использовании способности мутант теряет лишь несколько покрытых сетулами волосков. Так как они выпадают естественным обра-



зом, такой образец не содержит клеток кожи, из которых можно было бы извлечь ДНК.

ПЭТ-СКАНИРОВАНИЕ ЖИВОТНЫХ

Для изучения живых позвоночных используется позитронно-эмиссионный томограф. Их метаболизм и изменения тока крови под действием различных стимулов регистрируют и сравнивают с реакциями контрольной группы животных, помещённых в те же условия. Если метаболические реакции замедлены или нарушены, очевидно, что животное недавно подверглось действию способности управления гадами, управление змеями, управление птицами или управление рыбами. Чтобы корректно провести анализ, специалист должен иметь доступ к контрольной записи для существ того же вида. Сбор базы необходимых данных ещё не завершён. Распространённые животные,

КРАТКАЯ СПРАВКА: СПОСОБНОСТИ И АНАЛИЗЫ

Способность или дефект	Анализ
Власть над растениями	Анализ растительных ферментов
Дезинтеграция	РЭМ
Дефицит плазмы	Анализ крови
Естественное оружие	Анализ формы раны
Исцеление	Биопсия рубцовой ткани
Кислотная кожа	Анализ секрета
Кислотный плевок	Анализ секрета
Клыки	Судебная стоматология
Власть над землёй	Визуализатор магнитных полей
Ловчие волосы	Анализ структуры волоса
Магнетизм	Визуализатор магнитных полей
Переносчик СВСМ	Анализ крови
Посев патогена	Анализ крови
Стенолазание	Анализ сетул
Трансмутация	РЭМ
Управление гадами	ПЭТ-сканирование животных
Управление зверями	ПЭТ-сканирование животных
Управление птицами	ПЭТ-сканирование животных
Управление рыбами	ПЭТ-сканирование животных
Яд (жалю)	Анализ секрета
Яд (плевюк)	Анализ секрета
Яд (укус)	Анализ секрета

особенно городские вроде собак, кошек, енотов, голубей и белок, представлены в достаточном количестве. Наличие данных на экзотический вид зависит от удачи.

Хотя несколько исследователей работают в этом направлении, для способности управление насекомыми пока не существует аналогичного теста.

АНАЛИЗ ФОРМЫ РАНЫ

В ходе вскрытия патологоанатомы могут снять слепок ран, оставленных естественным оружием. Каждое такое оружие уникально, как зуб, — обладает характерными углублениями и кромкой. При аутопсии также можно определить угол, под которым была нане-

сена рана, и положение нападавшего относительно жертвы в момент её нанесения. Эти выводы позволяют подтвердить или опровергнуть, например, самооборону.

Система уголовного правосудия отреагировала на рассвет эры мутантов с удивительной скоростью и не менее удивительным здравомыслием. Вооружённые новыми законами судьи и прокуроры вполне готовы к любым юридическим головоломкам, которые может предложить им этот дивный новый мир.

МУТАНТЫ И ЗАКОН

СТАТЬЯ 18

В большинстве случаев обладание мутантными силами считается частным делом, но, конечно же, вас ожидает административное или уголовное наказание, если вы используете их во зло. Однако есть несколько способностей, которые могут быть настолько опасными для населения в целом или представляют такую угрозу национальной безопасности, что преступным является просто владение ими втайне, даже если вы никогда не станете их использовать.

Классическая способность из статьи 18 — испускание радиации, которое создаёт серьёзную и продолжительную опасность для здоровья людей при каждом применении. Другие способности, подпадающие под законы об общественной безопасности — посев патогена и самоподрыв.

Следующие способности внесены в статью 18 из соображений национальной безопасности — иными словами, они до чёртиков пугают начальников контрразведки. Это невидимость, телепортация, технопатия, фаза и чтение мыслей.

Закон, позволяющий добавлять в список другие способности, главным образом кукловодство, в данный момент увяз в обсуждениях.

В настоящее время дела обвиняемых в нарушении статьи 18 всё ещё можно рассматривать в суде присяжных. Присяжные часто оправдывают обычных людей со способностями из второй группы, которые занимались своим делом и никогда не пользовались этими силами ни для добра,

ни для зла. К облучателям, взрывателям и разносчикам болезней они не столь снисходительны.

Шишки из нацбезопасности упорно пытаются изменить закон так, чтобы запретить суд присяжных. Также они хотят расширить список способностей в статье, чему стойко сопротивляются организации, борющиеся за права мутантов.

Если вы обладаете способностью из списка и не желаете быть судимым за это, нужно просто подать в федеральные органы власти заявление, в котором указано название способности и ваши личные данные. Вы должны обновлять свою запись в базе данных каждый раз, когда переезжаете или меняете работу — или даже просто ездите по стране. Вы также обязаны звонить на горячую линию после каждого использования способности, чтобы назначить день в течение недели, когда агент нацбезопасности допросит вас на этот счёт. На самом деле люди, которые этим занимаются, слишком загружены и не отличаются особым рвением, так что безобидно выглядящим гражданам разрешают отсылать свои отчёты о перемещениях дистанционно. А вот к обладателям испускания радиации и самоподрыва приставлены самые активные офицеры, и надзор за ними граничит со слежкой.

Сотрудников ПУР иногда привлекают к расследованиям неправомерного использования способностей из статьи 18. Применение любой из них для совершения преступления — на-

рушение уже само по себе, вдобавок к основному нарушению закона.

В случае способностей, попадающих в область интересов нацбезопасности, заявления по статье 18 служат ещё и инструментом вербовки. Носителей таких способностей часто нанимают спецслужбы. Полицейские, которым поручен надзор за этими людьми, могут обнаружить, что некие неведомые силы ставят им бюрократические палки в колёса, мешая выполнять эту работу.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО СТАТУСА ПЛЮСА

Часто ход судебного разбирательства зависит от ответа на вопрос, владеет ли человек мутантными способностями, и если да, то какими.

Фраза: «Да я должен уметь летать, чтобы ухитриться сделать то, в чём меня обвиняют», — не поможет обвиняемому в мире, где всем известно, что люди действительно умеют летать. Прокурор должен доказать, что ответчик обладает способностью полёт, но это то же, что доказать, что он умеет красиво петь или знает правила шахмат. Принципиальная возможность полёта уже не ставится под сомнение.

Свидетелям иногда нужно доказывать, что они обладают конкретными способностями, например, когда в их показаниях есть информация, полученная с помощью сверхчеловеческих чувств или ментальной силы.

ЦТИС (см. стр. 137), проведённые аккредитованной лабораторией, служат доказательством мутантного статуса.

Поскольку адвокатам не нужно ничего доказывать, а достаточно поставить под сомнение выдвинутые против их подзащитных обвинения, ответчики не обязаны предоставлять результаты ЦТИС, если они утверждают, что не имеют приписываемых им способностей. Однако опытные адвокаты приносят результаты тестов все-

гда, когда это возможно. Они знают, что присяжные обязательно спросят себя, почему им не предоставили такое простое доказательство.

Некоторые активисты, борющиеся за права плюсов, считают ЦТИС вторжением в частную жизнь и отказываются их проходить, даже чтобы оправдать себя. Большинство детективов ПУР относятся к такой позиции как к уловке.

ДОСТАТОЧНЫЕ ОСНОВАНИЯ

Точно так же, как полиция может получить ордер, чтобы заставить подозреваемого в изнасиловании сдать анализ ДНК, детективы ПУР могут потребовать от подозреваемого пройти тесты на наличие мутантных способностей. Им разрешено таким образом вторгаться в частную жизнь подозреваемых только после получения ордера. Для этого полицейские обращаются к прокурорам и должны представить судье достаточное обоснование. Нужно показать, что подозрения полицейских основываются на веских уликах и что не существует другого способа получить информацию, необходимую для продолжения расследования.

Поскольку результат ЦТИС может отнести человека к притесняемому сообществу, большинство судей считают степень такого вторжения в частную жизнь очень высокой, когда определяют, имеются ли основания для выдачи ордера. Детективы должны привести убедительные причины считать, что человек, которого они хотят проверить, совершил серьёзное преступление, и что информация о его мутантном статусе необходима для того, чтобы предъявить обвинения. Нельзя, например, проверить всех, у кого был доступ к месту преступления, чтобы увидеть, могут ли они плевать ядом или создавать поток жара.

Все лица, которые в ожидании суда содержатся под стражей или приговорены к тюремному сроку, обязательно проходят ЦТИС. Тест назначается всем подряд вне зависимости от того, подозреваются ли они в обладании суперспособностями. Он предупреждает тюремное начальство о том, что заключённому необходим особый режим (см. ниже). Результат теста не разглашается до тех пор, пока вина заключённого не доказана, после чего становится частью его дела и вносится в полицейские базы данных по всей стране. Но до этого момента обвинители не могут (если только ведущий дело судья не прикажет обратное) получить доступ к результатам тюремных тестов. Судьи также отклоняют свидетельские показания, в которых эту информацию пытаются подать косвенно. Например, прокурор навещает подсудимого в тюрьме, чтобы попытаться договориться о признании вины с ним и его адвокатами, и видит, что он содержится в отделении для заключённых-плюсов. В такой ситуации он не имеет права просить свидетелей описать условия заключения, чтобы дать понять, что тесты выявили в нём мутанта.

Детективы ПУР часто опираются на данные о мутантном статусе из личного дела преступника, когда ведут расследование. Когда дело доходит до суда, эту информацию можно раскрыть лишь в том случае, если судья посчитает, что важность этих фактов больше, чем риск настроить присяжных против обвиняемого.

Используя результаты давнишних тестов, детективы должны помнить, что там не будут отражены способности, проявившиеся относительно недавно.

Ещё более жёстким вторжением в частную жизнь является проводимая согласно ордеру ментальная прослушка подозреваемых, когда детектив ПУР или привлечённый сотрудник использует чтение мыслей, чтобы по-

лучать информацию непосредственно из мозга объекта. Такие меры несут с собой ещё больше юридической волокиты, чем ордера на телефонную прослушку. Обычно их выдают только на короткий промежуток времени и только тогда, когда все остальные пути получения информации исчерпали себя. При этом необходимо также доказать, что подозреваемый несёт постоянную угрозу обществу (например, лидер агрессивной банды или серийный убийца). Ордера на чтение мыслей редко выдаются, чтобы подтвердить совершение одиночного преступления, которое вряд ли повторится в будущем, как в случае бытовых убийств. Не существует ни писаного, ни неписаного правила насчёт того, что мысленной прослушке могут подвергаться только мутанты. Чаще всего её применяют к лидерам организованной преступности или возможным террористам независимо от их генетического статуса.

Полицейские и окружные прокуроры хорошо знают, что стандарты достаточного обоснования сильно различаются у разных судей. Некоторые из них — убеждённые скептики, которые всеми силами защищают право на тайну частной жизни от вездесущего государства. Другими обвинители вертят как хотят; они подписывают любой ордер, что им приносят. (Таким образом ведущий легко может объяснить, почему героям удалось получить ордер без особых проволочек в одном случае (из соображений сюжетного блага) и не удалось в другом, даже если обстоятельства были одинаковыми).

ТЮРЕМНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При нынешней практике, которую многие борцы за права мутантов считают дискриминирующей, заключённые-мутанты содержатся отдельно во всех тюрьмах, кроме самых маленьких. Тех из них, кого могли бы содер-

жать в местных тюрьмах, перевозят в более крупные, в которых есть специальные условия для мутантов.

Секции тюрем, приспособленные для содержания мутантов, обычно называют отделениями для заключённых-плюсов или ОЗП. Они были устроены из страха, что мутанты станут терроризировать и подчинять себе других заключённых. Активисты же утверждают, что даже в таком случае ситуация в тюрьмах мало отличалась бы от нынешней, когда самые грозные и влиятельные из заключённых тиранят остальных.

Заключённые-плюсы разделены на три группы в зависимости от угрозы, которую представляют их способности.

Так называемые одобренные могут общаться с другими заключёнными-мутантами, делить с ними камеры, комнаты отдыха и работу. Их способности считаются наиболее безобидными для них самих, других заключённых и сотрудников тюрьмы.

Неодобренные содержатся в изоляции, поскольку их силы считаются угрозой для остальных. Однако никто не ожидает, что эти способности помогут им сбежать из их тщательно охраняемого отделения. К ним относятся внушить агрессию, внушить страх, вызвать расстройство личности, естественное оружие, иглы, кислотная кожа, клыки, кровавая струя, ловчие волосы, паутина, полёт, сила и все типы ядов.

Заключённые из зловещего класса обездвиженные содержатся под седативными препаратами круглые сутки и получают питание через трубку. Те, у кого подходит к концу срок заключения, проходят обязательную физиотерапию, в основном с использованием автоматов, чтобы их мускулы не атрофировались окончательно к моменту выхода из тюрьмы. (В более ранней версии неподвижного заключения этого преимущества не было, но суды признали такое наказание бесчеловечным и странным). Способ-



ности из этой категории включают все выстрелы, а также власть над водой, власть над землёй, власть над светом, дезинтеграцию, иллюзию, контроль гравитации, кукловодство, магнетизм, невидимость, невосприимчивость к ядам (на вдохе), откачку кислорода, перевоплощение, посев патогена, притворство, рентгеновское зрение, самовозгорание, самоподрыв, сексуальную химию, силовое поле, стенолазание, телекинез, телепортацию, трансмутацию, удлинение конечностей, фазу и чтение мыслей.

В отличие от своих двойников из комиксов, попавшие в тюрьму мутанты не убегают в тот же миг, чтобы продолжать сеять хаос в обществе. Сотрудники тюрьмы настолько хорошо делают свою работу по удержанию их за решёткой, что мутантам побеги удаются даже реже, чем обычным заключённым.

ДОРФИНГ

Когда стало известно, что некоторые мутанты умеют вызывать кайф навряде героинового, буквально через пять секунд наркоманы по всему миру стали выслеживать их, сжимая деньги в потных ладошках. Контроль чужих эндорфинов — это хрустальная мечта торчка: безопасный, надёжный, мощный и, главное, легальный приход. Практика, когда люди ради удовольствия подвергаются воздействию этой силы, получила название дорфинг.

Сторонники всемирной войны с наркотиками встретили эту новость с ужасом, посчитав её первым шагом к легализации всех наркотиков вообще. Они понесли жадным до сенсаций СМИ душераздирающие истории, в которых демонизировали мутантов-носителей способности, а саму практику изображали невероятно опасной. То, что это очень мало соответствовало истине, нисколько не смущало борцов с наркоманией. На деле дорфинг безопаснее внутривенного введения наркотиков на несколько порядков:



нулевой риск заразиться инфекцией через кровь или получить передозировку. Однако пропаганда увенчалась успехом: большинство людей считают, что дорферы рискуют получить кровоизлияние мозг каждый раз, когда, как они сами говорят, получают разряд. В ответ на панику родительского сообщества законодатели тут же ввели строгие наказания за неправомерное использование этой силы — как для мутанта, так и для получателя. Формальные названия обвинений «введение запрещённого опьяняющего вещества» и «добровольная метаболизация запрещённого опьяняющего вещества».

На практике, однако, прокурорам редко везёт что с одним, что с другим обвинением, ведь их практически невозможно доказать. Не существует ни физических улик, ни дилерской сети. Даже если заснять на видео, как мутант «даёт разряд», это не доказывает, что он использовал свою силу

или что в мозгу объекта изменились обменные процессы. Если отправить полицейского под прикрытием, чтобы он изобразил дорфера, адвокат сможет объявить это провоцированием преступления.

По мнению большинства копов, всё, чего добились антидорфинговые законы — загнали явление в подполье, где оно переплелось со множеством других преступных практик. Детективы ПУР, которые обычно не предъявляют связанных с наркотиками обвинений, используют их как рычаг давления на свидетелей-дорферов. Хотя все знают, что обычно такие обвинения непродуктивны, никто из пользователей не желает связываться с правоохранительной системой даже ненадолго.

Детективы ПУР больше интересуются преступлениями, которые окружают дорфинг. Он вызывает сильную зависимость, побуждая пользовате-

лей совершать самые разные правонарушения в попытках добыть денег на свою дорогостоящую привычку. Часто они приобретают эмоциональную фиксацию на людях, от которых получают свои разряды (их называют фиксерами) и иногда совершают ради них преступления на почве страсти. В аналогичном сутенёрству случае криминальные синдикаты похищают законопослушных мутантов, которым не повезло обрести эту способность, и принуждают работать фиксерами.

Внутри сообщества наркоманов есть субкультура сдорфинга, когда зависимый вступает в сабмиссивную связь с мутантом, который обеспечивает его кайфом в обмен на совершение различных унижительных действий. В массовом сознании обычный дорфинг часто смешивается с более извращённым подвидом — сдорфингом.



РЫБА: ДРУЖЕЛЮБНЫЙ ПОДХОД

Гатри старался выглядеть спокойным, но никак не мог удержать на месте свои тонкие паучьи пальцы. Их кончики неустанно бегали по металлической поверхности стола в допросной. Стэн Гатри был худым и сутулым, с волосами, припорошенными сединой. Его наряд — отражение того, что в последний раз надел Стэгг: невзрачная старая ветровка, футболка, джинсы и кроссовки.

Ломакс сел с ним рядом. До сих пор подозреваемый лишь изредка ловил его взгляд и полностью закрывался в присутствии Сиси. Она скрылась по другую сторону зеркального окна, чтобы наблюдать за допросом вместе с лейтенантом Стэнптоном и новичком из офиса окружного прокурора. Ещё пара биений сердца, и Гатри захочет уйти или попросит адвоката. Поскольку удержать его было нечем, Ломаксу осталось только изобразить дружелюбие и надеяться, что это сработает.

«Слушайте, я понимаю, что тут довольно гнетущая атмосфера, — сказал он, — и мне жаль, что моя напарница вас несколько расстроила».

«Нет, нет, всё в порядке», — пробормотал Гатри.

Огромные плечи Ломакса изобразили его лучшую версию виноватого пожатия. «Она обычно всех игнорирует. А то, что наорала на вас — это, скорее, исключение. Ну что тут скажешь? Я всё надеюсь на переназначение, но вы же понимаете. Квоты».

За стеклом новый прокурор сморщила острый носик, обидевшись из женской солидарно-

сти, — но тут увидела довольную ухмылку детектива Чу.

Гатри перевёл испуганный взгляд на дверь, как будто представив, что она возвращается. «А что она... ну... делает?»

Ломакс скривился. «Разряды молнии. Очень страшно. Не волнуйтесь. Я буду держать её подальше от вас — но мне нужно что-нибудь взамен, окей?»

Гатри кивнул, почти что по-щенячьи.

«Надо признаться, мы несколько застряли. Что бы Стэгг мог делать возле реки?»

«Бог ты мой, я не знаю».

«Оттуда до его дома очень далеко. До вашей квартиры ближе».

«Э, ну, наверное».

«Так, может, вы вдвоём бывали там время от времени? Ели вместе картошечку с лотка?»

«Иногда. Но не в тот раз».

Ломакс понизил голос. «Я знаю, что вы это сказали только из-за нервов и ничего такого не имели в виду, но тут есть противоречие».

«Что?»

«Противоречие. Камера наблюдения засняла вас вдвоём возле пирса, — соврал Ломакс. — Если вы станете с этим спорить, будете выглядеть хуже».

«Я виделся с ним там в тот день, но я бы никогда не сделал ничего...»

«Конечно, нет. Вы же его самый старый друг, так? С каких времён, ещё со старшей школы? Маргарет говорила, это вы познакомили его с комиксами».

«Да, всё так».

Ломакс встал и подвинул свой стул так, что тот противно заскрипел. «А после того, как он получил способности, вы убедили его продать себя «Биг тайм комикс»».

«Ну да, но это тот агент, с которым он познакомился на работе, его туда привёл и устроил».

«Должно быть ужасно обидно. Вы оба обожали комиксы с детства, но только ему достались способности. Не вам».

Гатри дёрнулся. «Это генетические сбои, я считаю».

Ломакс позволил паузе повисеть в воздухе.

«К тому же, — в конце концов продолжил Гатри, — ему достались только связанные с водой силы. Водяные герои всегда самые убогие».

Ломакс потянулся к папке на столе и достал оттуда сценарий Гатри. «Не то, что герой этого комикса. У него паучьи способности. В остальном он очень похож на вас. Застенчивый, скромный. Из тех, кого не выбирают девушки».

«Нет, нет, персонаж этого сценария полностью вымышленный. Да и всё равно, он совершенно ужасный. Кто вам его дал?»

«Карл Брюгген из «Биг тайм комикс». Парень, который назвал этот сценарий... так, что он тут написал? — Ломакс процитировал с распечатки е-мэйла. — До боли вторичный. Банальный. Пустая потеря времени для читателя. Обнажает полное незнание

комиксового контекста. Вам, наверное, обидно было».

«Немного...»

«Ваша первая и единственная попытка написать комикс. Мечта всей жизни. И из всех редакторов Майк решил отдать ваш сценарий Карлу Брюггену».

Гатри дрожал.

«Вы не винили Брюггена в своём унижении. Такой уж он человек. Вы винили Майка, который не мог не знать, что отправил ваши мечты прямиком в помойку. После того, как вы годами просили его замолвить за вас словечко. Это была последняя капля. Так что вы треснули его по башке и спихнули в реку».

Стэн нервно потряс головой.

«Даже если я бы так сделал — а я не делал — Майк мог дышать под водой».

По другую сторону стекла Сесилия сказала: «Это наш парень».

Лейтенант Стэплтон всегда чесал голову, когда думал. «Мне тоже нравится думать, что это он».

Помощник прокурора скрестила руки на груди. «Тогда найдите мне улики».

КАК ИЗМЕНИЛСЯ МИР

Когда впервые стало ясно, что множество людей обрело сверхчеловеческие силы, по миру прокатилась волна паники и апокалиптических предчувствий. Комментаторы предсказывали новые тёмные века, когда банды сверхлюдей будут бродить по планете, уничтожая цивилизацию и поработая не-плюсов. Люди наводнили магазины, стараясь закупить побольше воды и консервов. Зброшенные бомбоубежища, вырытые на задних дворах, снова привели в готовность.

Затем истерия постепенно схлынула. Произошло несколько убийств с использованием суперсил. Мутанты с криминальными наклонностями кинулись красть и разрушать. Однако предсказываемого всеми объедине-

ния мутантов в агрессивную политическую сущность не случилось. Мутантные способности оказались широко распространены не только среди преступников, но и среди полицейских и национальной гвардии. Правительство вздохнуло свободнее, поняв, что и в новом мире приличных законопослушных людей во много раз больше, чем психопатов и насильников.

ФСМ повлиял на мир более тонко. Немногие люди позволили внезапно обрётённым способностям мутанта изменить своё самоощущение. Большинство из тех, кто обнаружили, что устойчивы к радиации или могут удлинять свои конечности, ничего не предприняли по этому поводу. Они просто продолжили быть бухгалтерами, водителями грузовиков, офис-менеджерами и тому подобными, как и до ФСМ. Если они не держали свои способности полностью в секрете, то показывали родне за барбекю или на семейных встречах. Некоторые стали разыскивать более выгодную работу с применением суперсил или попытались с их помощью раскрутить свою карьеру в шоу-бизнесе.

Немногие профессии настолько выгодны, чтобы привлекать мутантов во множестве. Благодаря эмпатии можно сделать прибыльную карьеру в маркетинге, работая тонким измерителем потребительской реакции фокус-групп. Клиентами при этом являются не только производители и продавцы, но и политтехнологи, желающие измерить отклик аудитории на новые слоганы и кандидатов. Носители трансмутации могут при жела-



нии устроиться производить металлы для нужд индустрии. Удлинение конечностей неожиданно пригодились для уличных представлений.

СПОРТ

Наверное, наиболее острый этический кризис из возможных возник вокруг применения мутантных способностей в спорте. После начального сопротивления и НБА, и высшая лига бейсбола одобрили использование определённых суперсил во время игры. НФЛ провела небольшой эксперимент с такими же условиями, но после нескольких смертей на поле из-за столкновений с нечеловечески сильными игроками вернулась к изначальной безмутантной политике. Атлетов-плюсов до сих пор не допустили к Олимпийским играм, но несколько исков угрожают отменить запрет олимпийского комитета на основании его дискриминирующей природы.

И без слов ясно, что профессиональный рестлинг стремительно принял мутантные силы во всех их проявлениях. Матчи до сих пор имеют псевдо-сценарии с предопределённым исходом и историями, достойными мыльных опер, но бойцам разрешено применять на ринге все силы по эту сторону испускания радиации. Рестлеры-плюсы стараются дать публике зрелищное шоу, при этом прикрывая зрителей от внезапных разрядов молнии и кровавых струй.

МЕДИЦИНА

Мутантов с исцелением или излечением болезней старательно разыскивают государственные больницы и частные клиники. Небольшая часть их проходит через тернии, получая медицинское образование. Остальные вместо этого готовятся творить свои чудеса под чужим руководством, по сути, работая ходячим медицинским оборудованием. Существование этих

ТЕХНОЛОГИИ

Технический прогресс в течение десяти лет после ФСМ шёл по эволюционному, а не революционному пути. Потребительская электроника стала меньше и дешевле. Вычислительная способность и объём памяти компьютеров невероятно выросли — только для того, чтобы их заняли программы, которые требуют много ресурсов, и новые форматы файлов, которым нужны огромные хранилища. Двигатели стали меньше и несколько более энергоэффективны, но не настолько, чтобы ослабить всемирное повышение цен на ископаемое топливо. Революционные топливные ячейки и выгодная технология производства биотоплива всё также ожидается через пять-десять лет — этот промежуток остаётся неизменным уже долгие годы.

Некоторые ворчат, что ФСМ и последовавший за ним бум анатомоморфологических исследований затормозили развитие всех остальных областей науки. В своей книге «Угнетённое будущее» экономист Миллер Рада рассказывает, что прилив денег в новую привлекательную область лишил финансирования бесчисленное множество проектов, которые могли бы в будущем принести людям огромную пользу. Однако критики отмечают избирательное использование автором статистики и её связи с Лигой равноправия нейтральных.

В криминалистике большинство новведений касаются реконструкции событий на месте преступления с помощью мутантных способностей. В других областях полицейское лабораторное оборудование стало настолько продвинутым, что новейшие технологии, которые показывали в сериале «C. S. I.: Место преступления», теперь много где используются ежедневно.

способностей обеспечило онкологов, хирургов и других врачей-специалистов дополнительной и чрезвычайно эффективной методикой, но уж точно не оставило их без работы. Количество серьёзно больных пациентов до сих пор сильно превосходит число мутантов-целителей, так что доступ к ним определяется либо степенью необходимости (в странах с бесплатной медициной) либо тем, сколько пациент может заплатить (в США). Даже в национализированной системе здравоохранения мутанты-целители достаточно получают и ценятся в обществе, чтобы оставаться в профессии. Немногие отщепенцы всё же работают подпольно, за большие деньги продавая свои услуги тем, кто стоит слишком далеко от начала официальной очереди на лечение. Ограниченная эффективность лекарственных средств в контексте неизлечимых заболеваний способствует активным дебатам в США.

Группа АМАП (Американская медицинская ассоциация плюсов), запустившая свои руки глубоко в Конгресс, яростно сопротивляется попыткам любого регулирования своих полномочий, с немалой фантазией указывая на ужасы систем здравоохранения других стран первого мира с фактическим трудовым рабством мутантов с медицинскими способностями.

Излечение болезней бесконечно более ценно, чем исцеление, поскольку гораздо большему количеству людей угрожает смерть от болезни, чем от травм. Носители исцеления, жаждущие нелегального заработка, предлагают свои услуги преступникам с огнестрельными и ножевыми ранениями, полученными в незаконных предприятиях, — всё это за закрытыми дверями, естественно.

ИСКУССТВО

Состоявшиеся звёзды кино и эстрады не очень-то хотели рассказывать публике о новых сверхчеловеческих

силах, которые могли у них проявиться после ФСМ. Актёры боялись, что их будут приглашать только на роли мутантов, или заставят использовать способности для опасных трюков на съёмочной площадке. Открыто заявить о своём генетическом статусе смогла лишь новая волна знаменитостей, которые попытались новизной своей мутантной природы привлечь внимание публики.

Многие из них были мутантами из группы Б с необыкновенно изменённой внешностью, но без особых способностей.

В свежий список всемирно известных звёзд-плюсов входят:

Герой боевиков Сэм Мартинез, в основном известный по фильмам-перестрелкам «Прорыв» и «Неумолимый». Остряк Мартинез открыто демонстрирует броню и невосприимчивость к клинкам. Злые языки говорят, что у него также есть менее симпатичная способность иглы, но он всё время держит их втянутыми, чтобы не испортить свой сексапильный образ.

Поп-звезда Кристалл Шэттер (урождённая Криста Ли Беттон, Берривилль, Арканзас) используют свою способность Б-типа, чтобы придавать коже металлический блеск разной глубины. Агрессивно сексуальный образ и безукоризненно спродюсированные песни открыли ей дорогу на обложки журналов и концертные сцены; по популярности её можно сравнить с Шер или Мадонной в их лучшие годы.

Нетипичная знаменитость Виктория Ройстер прославилась после выхода первой передачи, где актёрами были только мутанты, — перезапуска реалити-шоу «Дом под наблюдением». Скромная и легко краснеющая домохозяйка из Прешо, Южная Дакота, покорила сердца тревожной нации своей полной и обезоруживающей нормальностью притом, что умеет становиться невидимой. Она стала олицетворением всех обыкновенных людей с суперспособностями, которые

продолжали жить спокойной честной жизнью, обнаружив у себя необыкновенные силы. Теперь Виктория ведёт полуденное ток-шоу в формате Опри и рекламирует большой выбор упакованных товаров — от бытовой химии до стиральных машин.

Плюсы восторжествовали на киноэкране гораздо раньше, чем состоявшиеся актеры начали выползать из укрытий. Аудитория экшен-фильмов стала хотеть фантастических трюков, снятых вживую, без компьютерной графики и лесок. В киноиндустрии мутанты оккупировали профессию каскадёра. Они играют не только мутантов с очевидными способностями, но и обычных людей, которые сталкиваются с машинами, падают с большой высоты или разбивают собой окна. Теперь, когда любую травму может быстро вылечить дежурный носитель исцеления, стандарты безопасности скатились ко дну. (Такая же тенденция заметна и в других высокооплачиваемых рискованных профессиях).

После того, как жадная до сенсаций публика приняла этих первопроходцев, многие старшие звёзды фильмов и ТВ решили признаться, что могут левитировать тостеры или проказничать в снах своих фанаток. Решение о том, кто из реальных знаменитостей получил мутантные способности, достаётся в качестве упражнения ведущим.

Мутанты-творцы нацелились на более редкие отрасли искусства. Несколько трупп современного танца полностью состоят из мутантов. Их новаторская хореография использует такие способности, как контроль гравитации, паутина, полёт, телекинез и удлинение конечностей.

Искусство перформанса всё больше захватывается мутантами. Самая известная исполнительница — Жоан Ибоши, которая сама ставит и производит световые шоу и получила за них так называемый «грант для гения» от фонда Мак-Артура.

Писательница Дина Тинан регулярно попадает в списки бестселлеров

со своим циклом детективных романов про частного детектива-мутанта Джонни Сетцера. ТВ-сериал на основе книг «Сетцер», достиг второго сезона. Особо умные копы иногда обращаются так к своим коллегам из ПУР: «Эй, Сетцер!»

ПОЛИТИКА

Точно так же, как и до ФСМ, основную часть избирателей в развитых демократиях волнуют национальная безопасность и состояние экономики. Однако и права мутантов продолжают вызывать споры. Обычно в таких государствах желающие жёстко контролировать мутантов примыкают к партии (чаще всего правого толка), которая строит себе имидж «твёрдой руки» в вопросах внутренней безопасности. Те, кто борются с такой дискриминацией, присоединяются к партии, занятой борьбой за культурную свободу.

Ни одна из сторон не может похвалиться абсолютной правотой. Ограничить права человека из-за того, что у него есть мутация, кажется несправедливым или жестоким, в зависимости от степени ограничения. Но многие суперсилы действительно угрожают безопасности людей или страны, если их никак не контролировать.

Будучи одновременно мутантами и полицейскими, детективы ПУР стоят посередине этого идеологического разлома. Копы верят в авторитет правительства и склонны думать, что защитники гражданских свобод помогают преступникам. Если ваша команда похожа на большинство, она будет относиться к тайне частной жизни подозреваемых с пренебрежением. С другой стороны, члены ПУР — члены меньшинства, хоть и относительно высокопоставленные, к которому до сих пор повсюду относятся со страхом и предубеждением. Каждый день на кабельных каналах появляется очередной политик с предложением новых ограничений для мутантного населения.

Возможно, потому, что мутации проявились внутри всех классов и социальных групп, антимутантные меры не популярны ни у кого, кроме узкой прослойки радикалов. Однако яростных борцов за права плюсов чаще всего воспринимают как надоедливых крикунов. Большинство людей, в том числе и плюсы, которые себя не выдали, желают, чтобы эти вопросы просто перестали обсуждать.

Политики-плюсы сумели пробиться на местный уровень, опираясь на поддержку крупных мутантных сообществ. На данный момент в США нет ни одного мутанта, который занимал бы должность общегосударственного масштаба. Во многих демократических странах один-единственный мутант занимает пост министра, но в его послужном списке нет никаких заметных дел.

ХРОНОЛОГИЯ

Ниже приведено краткое описание событий после ФСМ. Поскольку дата ФСМ зависит от того, когда вы начали играть, мы приводим годы в формате ГИ+Х, где ГИ — год начала игры, а Х — количество лет, прошедших с того момента.

Если вы играете в 2009, а событие произошло в году ГИ+3, значит, оно случилось в 2012. Внутриигровой год при этом ГИ+10, то есть в этом примере 2019.

Многие из этих событий — локальные для Города мутантов, реально существующего города по вашему выбору, где происходит действие игры. Знак ### отмечает название места, которое вы выбираете сами; см. стр. 162.

21 января ГУ: замечены первые симптомы мнимого гриппа.

16 января ГУ: пик паники на почве мнимого гриппа. Люди боятся возникновения всемирной пандемии. В десятках крупных городов вспыхивают погромы — в основном в странах третьего мира.

18 января ГУ: паника стихает, когда люди начинают понимать, что мнимый грипп не смертелен.

2 апреля ГУ: первое проявление суперспособности: Тэмми Грэйвс взлетает в небо во время игры в софтбол в Слокуме, Техас.

3 апреля ГУ: три новых проявления способностей засняты на видео и попали в поле зрения мировых СМИ. На Романа Шевченко из г. Бровары (Украина) наезжает грузовик и проходит его насквозь, не причиняя вреда. В карантинном блоке Дар-эс-Салама (Танзания) санитар Ясиин Мухинда возлагает руки на заражённого вирусом, похожим на эболу, и тот немедленно выздоравливает. Скучающий гид Адриана Мори на кладбище этрусков в Черветери (Италия) явно заставляет тучу мух сложиться в трёхмерную движущуюся фигуру Брэdda Питта.

4 апреля ГУ: сайты-видеохостинги заполняют записи, на которых сотни людей демонстрируют странные способности. Они появляются на кабельных телеканалах, вызывая ещё одну волну общемировой паники.

5 апреля ГУ: сверхспособности проявились у тысяч людей.

12 апреля ГУ: не происходит никаких катастроф, паника снова спадает, и фокус внимания публики возвращается к другим местным и международным новостям.

30 мая ГУ: в Городе мутантов случается первое в его истории убийство с применением суперспособностей. Безработный строитель Дон Дэвид Френч вступает в пьяную ссору со своим сводным братом Джеком Гестом на почве обсуждения предстоящего бейсбольного матча. Френч направляет в грудь Геста разряд молнии, и тот умирает от электрошока.

13 июня ГУ: первое крупное преступление, совершенное мутантами, случается в Городе мутантов: 6 плюсов (каждый с длинным криминальным досье) предпринимают неудачную попытку ограбить банк, переходящую в захват заложников. Несколько героев в самодельных костюмах, назвавшиеся «Синей командой», пытаются вломиться в банк. В результате искалечен один заложник

и жестоко избиты несколько членов «Синей команды», в том числе их лидер, Юджин «Громовой шквал» Павники. Инцидент в конце концов улажен благодаря полицейскому специалисту по переговорам Эрику Крозе.

17 июня ГУ: во время митинга в Городе мутантов формируется воинствующая антимутантная организация Фронт чистоты людей, состоящая из неравнодушных граждан и бывших неонацистов со всей страны.

28 июня ГУ+1: «Синяя команда» попадает ещё в одну унизительную передрягу. Мутантная молодёжь нападает на банду антимутантов под названием бархеды в районе, который позже приобретёт известность как Спиральный город. «Синяя команда» вмешивается, в результате чего её избивают обе стороны. Юджин «Громовой шквал» Павники попадает в больницу с сотрясением мозга.

13 июля ГУ+1: «Синяя команда» объявляет о смене деятельности: вместо активной борьбы с преступностью они будут заниматься «воспитательной работой», то есть надевать костюмы и привлекать к себе внимание.

18 августа ГУ+1: Люциус Квэйд, профессор в самом престижном научном университете Города мутантов, придумывает термин «анаморфология» для описания науки, описывающей мутантные способности, — области знания, в которой он уже работает.

28 октября ГУ+1: венчурный капиталист Гален Бёрч проводит пресс-конференцию, на которой объявляет о том, что он мутант. Он призывает всех мутантов раскрыть себя и «отбросив стыд, стать предвестниками новой эры».

13 января ГУ+2: Квэйд публикует статью, содержащую первую версию его знаменитой диаграммы.

13 апреля ГУ+2: радикальный Фронт генетического действия основан в Сигэтле, штат Вашингтон.

18 августа ГУ+2: Люциус Квэйд сообщает об открытии факультета анаморфологических исследований в ###.

6 мая ГУ+3: после приватной встречи по приглашениям в Городе мутантов формируется политическое лобби под названием Информационный альянс плюсов. Среди приглашённых — Люциус Квэйд, Гален Бёрч и Брайан Шмидерер.

18 августа ГУ+3: при финансовой поддержке Галена Бёрча Люциус Квэйд начинает строительство своего нового независимого учреждения — Института Квэйда.

Последние выходные августа ГУ+3: первый ежегодный ПлащКон, фестиваль научной фантастики с большим количеством ряженных, проводится в конференц-центре ###.

9 сентября ГУ+3: инцидент в ### парке. Крупная сходка сторонников Фронта чистоты людей обернулась кровавой бойней, когда её атаковала группа плюсов в масках, владеющих способностями-выстрелами. Нападающие убили 18 человек и скрылись, воспользовавшись паникой. Полицейский лейтенант Эллис Докинс предотвратил появление ещё многих и многих жертв, успокоив толпу.

10 сентября ГУ+3: Эллис Докинс становится героем СМИ.

12 сентября ГУ+3: детективы из отдела убийств выясняют, что группа нападающих-плюсов, повинная в убийствах в ### парке, — иностранные наёмники, нанятые Фронтом чистоты людей, чтобы разжечь ненависть к мутантам.

14 сентября ГУ+3: в СМИ впервые называют престижный деловой район с высокой концентрацией плюсов «Спиральным городом».

2 ноября ГУ+3: в Городе мутантов основывается сепаратистская организация Континентальная нация мутантов.

12 ноября ГУ+3: в первом выпуске журнала «Отчёты Института Квэйда» печатается итоговый вариант диаграммы Квэйда.

Вторые выходные мая ГУ+4: в Институте Квэйда проводится первый ежегодный Симпозиум анаморфологических исследований (САИ). Участники дискуссии «Вера и мутации» входят в Экуменическую рабочую группу, ко-

торая призвана примирить различные формы христианства с наличием мутантов.

25 сентября ГУ+4: активист Континентальной нации мутантов Эдди «Машина» Флоренс руководит открытием местного Зала свободы.

3 ноября ГУ+4: Брайан Шмидерер избирается на пост муниципального советника в центральной части города, включающей Спиральный город.

29 апреля ГУ+5: лидеры Экуменической рабочей группы объявляют о её роспуске и основании новой рассчитанной на мутантов религии — Церкви восьмого дня.

1 мая ГУ+5: завершается суд над лидерами Фронта чистоты людей, устроившими беспорядки в #### парке. Их признают виновными в убийствах и приговаривают (в зависимости от того, где находится ваш Город мутантов) к смерти или пожизненному заключению.

2 мая ГУ+5: в городе Квебек экзальтированный бывший католик, а ныне пастор Церкви восьмого дня Жиль Тремблэ переживает экстатическое видение, в котором на Землю нападают пришельцы из космоса, а силы сопротивления, набранные из мутантов, разносят их в пух и прах.

18 июля ГУ+5: Эллис Докинс назначен комиссаром полиции.

9 сентября ГУ+5: Докинс объявляет о создании первой команды ПУР под руководством лейтенанта Эрика Крозе.

12 сентября ГУ+5: из остатков опозоренного Фронта чистоты людей второстепенные лидеры собирают Лигу равноправия нейтральных.

19 ноября ГУ+5: Жиль Тремблэ с последователями перебирается в Город мутантов.

28 апреля ГУ+6: в Филадельфии, штат Пенсильвания, писатель и активист Дэйвон Риддл публикует «Гелиополис ждёт» — манифест движения гелиополийцев, которые надеются устроить государство мутантов на севере Сомали.

2 мая ГУ+6: Жиль Тремблэ обнаруживает план постройки собора «Бастион

Бога» в старом церковном районе Города мутантов.

1 октября ГУ+6: Дэйвон Риддл переезжает в Город мутантов, где пересоздаёт своё движение как всемирное, объявив себя Главным уполномоченным в изгнании.

СУБКУЛЬТУРЫ ПЛЮСОВ

Точно так же, как отношение нормальных людей к обладателям генных мутаций разнится от зависти до безразличия или ненависти, сами мутанты тоже демонстрируют различное отношение к своему состоянию. Оно находит отражение в субкультурах и политических движениях, с которыми связывают себя эти люди.

Ряженные вдохновляются шестидесятилетней традицией комиксов, сериалов и фильмов о героях в костюмах, которые выпускались до ФСМ. Они берут себе героические псевдонимы, носят костюмы и маски и пытаются продвигать себя в СМИ. Ряженные со-



бираются на мероприятия, называемые конвентами, где раздают автографы и рекламируют линейки товаров со своим именем. Некоторые делают попытки нести самовольное «правосудие», но популярность этого подхода неуклонно снижается с начала мутантной эры, когда множество подобных мстителей по неосторожности нашли свою смерть. Тогда герои в костюмах, так называемые злодеи, за которыми они гнались, и множество ни в чём не повинных прохожих погибли или пострадали, и эти события широко освещались в СМИ. Теперь большинство мутантов, которые хотят противостоять преступности, идут работать в полицию, и единственный костюм, который они признают, — синяя форма копа. Хотя время от времени появляется злодей, который пытается эффективным именем и зловещей маской напугать и подчинить людей, большинство ряженных считают себя хорошими парнями — или хотя бы вдохновляющими фигурами. Также, как некоторые фанаты «Властелина колец» обижаются на слово «толчок» и предпочитают гораздо более приятный вариант «толкиенист», наиболее идейные из ряженных считают это слово ругательным. Они предпочитают зваться «costumed personalities», или, короче, косперами.

Исправители считают все мутантные силы — не только дефекты — болезнями, от которых они надеются найти лекарство. На поиски метода, который позволит излечиться от мутаций, собираются деньги. В качестве временной меры они применяют программу 12 шагов, которая должна подавить всякое желание пользоваться суперспособностями. Некоторые исправители объединяются с анти-мутантными группами вроде Лиги равноправия нейтральных. Другие борются против ЛРН и подобных, утверждая, что они поддерживают дискриминацию людей с унизительным заболеванием. Последняя группа, получившая название **чистильщики**, верит,

что когда лекарство от мутаций будет изобретено, его нужно применить ко всем вне зависимости от того, нравится им это или нет. Первая группа — **выборщики** — поддерживает выдачу гипотетического лекарства только тем, кто сам того хочет.

Экспрессивисты — это мутанты (и поддерживающие их немутанты), которые выступают за полный набор гражданских прав для людей с изменёнными генами. Основная группа борцов за мутантские права — **Информационный альянс плюсов (ИАП)**. Его члены придерживаются умеренных взглядов и не совершают резких движений, предпочитая решать проблемы дискриминации плюсов путём лоббирования соответствующих законов. Их всё время пытается смешать с грязью неистовый **ФГД**, или **Фронт генетического действия**, — шумная, конфликтующая со всеми группа, излюбленная тактика которой — мирные акции гражданского неповиновения: демонстрации, оккупация определённых мест. При этом они требуют немедленно дать равные права мутантам и немутантам.

В общественном сознании радикальных экспрессивистов из ФГД часто смешивают с **сепаратистами**. На деле эти группы регулярно конфликтуют. Экспрессивисты хотят лучшего отношения к мутантам внутри общества, тогда как сепаратисты выступают за создание государства из одних мутантов. Две главные организации сепаратистов — это **гелиополяне**, предлагающие исход в северное Сомали (которое после захвата мутантами переименовуют в Гелиополис), и **Континентальная нация мутантов (КНМ)**, которые хотят организовать районы только для мутантов в каждом крупном городе — независимых от любых, в том числе и федеральных, властей. Хотя обе они отрицают использование террора, многие их лидеры имеют криминальную историю, связанную как с участием в беспоряд-

ках, так и с организацией преступной деятельности. Члены КНМ берут себе эффектные псевдонимы по мотивам своих суперсил, что неожиданно роднит их с ряжеными. Хотя обе группы имеют смешанный расовый и конфессиональный состав, многие из их руководителей начинали в движениях за автономию по этническому признаку, таких, как «Нация ислама», МЕChA и Движение американских индейцев, однако после проявления суперспособностей сменили приоритеты.

За прошедшее десятилетие некоторые мутанты успели развить собственную ветвь религии — **Церковь 8 гня**, сокращённо **Ц8Д**. Последователей для краткости зовут **восьмистами**. Ц8Д начиналась со строго христианской теологии, но позже эволюционировала в экуменическое движение — смесь множества религий на основе идеи, что у Бога есть особая миссия для Его мутантных детей. Верующие считают, что ФСМ был исправленным актом творения — некоторые даже проводят аналогию с обновлением прошивки, — который должен подготовить человечество к грядущему периоду катастроф. Долг восьмистов состоит в том, чтобы помочь всему человеческому виду пережить неизбежный кризис. Соперничающие пророки Бонита Морояннис и Жиль Тремблэ предлагают разное видение того, в чём он будет состоять. Гречанка Морояннис предсказывает экологический катаклизм, вызванный глобальным потеплением. Тем временем Тремблэ — уроженец Квебека, ныне живущий в Городе мутантов, — предвидит вторжение пришельцев. Каждого окружает маленький отряд фанатиков, которые без устали разоблачают другого лидера. Большинство восьмистов заняли выжидающую позицию, готовясь спасти человечество от конца света, который неизменно произойдёт.

Некоторые мутанты стараются обрывать пары только с другими мутантами в надежде породить но-

вое поколение плюсов с более выраженными или разнообразными силами, чем сейчас. Их называют заводчиками из-за того, что они желают улучшить мутантную породу. Заводчики встречаются среди восьмистов и сепаратистов, но также и среди людей без выраженной идеологической позиции. До сих пор ни один ребёнок, рождённый от родителей, которые были мутантами на момент зачатия, не проявил вообще никаких суперсил. Но этим детям пока не больше десяти лет, а способности плюсов проявляются не раньше периода полового созревания. Заводчики предсказывают в ближайшие несколько лет новую волну меняющих мир мутаций, когда дети мутантов начнут проявлять свои силы. Анаморфологи не видят оснований для такого развития событий.

Большинство мутантов держатся в стороне от политики. Они могут следить за политическими инициативами ИАП, но в основном стараются сделать так, чтобы статус мутанта не мешал им в повседневной жизни. Они предпочитают определять себя на основе принадлежности к другим интересам и сообществам. Существуют мутанты-республиканцы, мутанты-демократы, мутанты-сайентологи, мутанты-адвентисты седьмого дня, мутанты-зелёные и тому подобные.

СЛЕНГ И ЖАРГОН

Анаморфология: наука, рассматривающая способности мутантов и их генетическую природу.

Анна Мэй: мутант Б-типа с огромными радужками.

АЭС: аббревиатура из жаргона полицейских и криминалистов, обозначает специалиста по анализу энергетического следа. Напр. «Эй, пусть АЭС на это посмотрит».

Бархег: участник бандитского молодёжного крыла Лиги равноправия нейтральных.

Восьмист: член Церкви восьмого дня (см. стр. 162).

Выборщик: исправитель, который считает, что исцеление от мутаций нужно предоставлять только тем, кто, как и он сам, желает этого.

Ген-экспрессивный: бюрократический/политкорректный термин для плюсов. Не особенно используется за пределами официальных документов и важных переговоров за круглым столом.

Ген-нейтральный: бюрократический/политкорректный термин для людей без мутаций.

ДНК-стандартный (ДНКС): бюрократический термин для 99% процентов популяции, не обладающих выраженными мутантными способностями.

Дорфинг: получение кайфа с помощью мутанта-носителя способности контроль чужих эндорфинов.

Исправитель: мутант, который хочет вылечиться от своих мутаций и/или пытается не использовать свои силы.

Комплекс способностей: группа родственных мутантных способностей.

Коспер: менее популярный синоним слова «ряженный» (см. ниже), который предпочитают чувствительные члены субкультуры.

Нормал: слово, которым многие плюсы называют немутантов. Фанатики-антимутанты считают его оскорбительным.

ОЗП: аббревиатура от «Отделение для заключённых-плюсов», закрытой части тюрьмы, куда помещают мутантов.

ОКС: определение комплекса способностей, тест ДНК, определяющий, к какому квэйдовскому комплексу принадлежат способности мутанта-донора.

Разряд: приток эндорфинов, вызванный применением контроля чужих эндорфинов — добровольным и ради удовольствия. Например: «Вчера вечером я пошёл за разрядом» или «Я как раз получал разряд, когда ворвались копы».

Ряженный: мутант, который вдохновляется старыми комиксами о супергероях — в необычном костюме, с цветистым

псевдонимом и, возможно, вершит самовольное правосудие.

Пур: аббревиатура названия Плюс-отряд уголовного розыска, используется полицейскими.

Сдорф: (произносится «судорф», иногда «эс-дорф») человек, зависимый от мутанта со способностью контроль чужих эндорфинов. Мутант применяет к нему способность в обмен на субмиссивное или другое подчинённое поведение.

Сепаратист: мутант, который стремится создать политически независимые сообщества для мутантов, будь то в границах городов или в гипотетическом африканском городе Гелиополис.

Спазм: мутант, особенно страдающий дефектами. Считается оскорбительным.

Спиральник: слово, которым плюсов называют немутанты. Отсылает к двойной спирали молекулы ДНК. Если вы ярый борец за права мутантов, то наверняка считаете его грязным ругательством. Если нет, вы, скорее всего, считаете его немного невежливым или употребляете сами. Слово одинаково хорошо укоренилось в среде копов, мутантов и нормалов.

Токсикоз: потливость, горячие приливы и тошнота, которые сопровождают проявление новой мутантной способности. См. Стр. 122.

Хром: слово, обозначающее мутантов; возможно, произошло от «хромосома». Считается обидным.

ЦТУС: центрифужный тест идентификации способностей, анализ ДНК, определяющий, какими способностями обладает мутант-донор.

Чистильщик: исправитель, который считает, что необходимо вылечить всех мутантов, даже против их воли.

Чистый: термин для определения немутантов, который предпочитают не которые их них.

Экспрессивист: борец за равные права для мутантов.

ДУМАЕТЕ, Я ИДИОТ?

Стэн Гатри бежал по скользким от дождя тротуарам. Была середина ночи, а до его квартиры ещё много кварталов. Не стоило бы выходить на улицу, но ему необходимо было проветрить голову. Внутри он бы метался как крыса в клетке. А теперь она его преследует. Сумасшедшая полицейская с молниями.

Он добрался до мощёной площадки, которую огородили перед началом стройки. В одном месте стальная сетка была порвана, и он проскользнул внутрь, затем прижался спиной к стене соседнего многоквартирного дома. Практически не дыша в надежде, что его не услышат, Стэн стоял неподвижно. Детектив Чу остановилась у забора на полпути к нему. Вдруг порыв ветра загремел сеткой и показал ей, где дыра. Она заметила его и пробралась сквозь рабицу. Стэн хотел сорваться с места и побежать, но не смог пошевелиться. Подошвы как будто приклеились к земле.

Детектив Чу подошла ближе, светя фонариком ему в лицо. «У вас какие-то проблемы, сэр?»

«Вы знаете, что это я!» — закричал Стэн. «Оставьте меня в покое! Это домогательство!»

«Просто присматриваем за друзьями Майка, Стэн. Убийца всё ещё на свободе.

Мы не знаем, на кого он нападёт в следующий раз».

«Вы думаете, я идиот?» — Стэн снова попытался рвануться с места, но лишь устал ещё больше. Он чувствовал, как свободные складки его одежды тянет к земле, будто сила гравитации у него под ногами увеличилась вдвое.

Она придвинулась ещё ближе. «Нет, Стэн, мы думаем, что ты очень умный. Ты придумал, как утопить человека с жабрами. И тебе ничего за это не будет. Как ты считаешь, что я чувствую по этому поводу?»

«Это же просто работа. Какое вам дело?»

«Мне пришлось рассказать Маргарет Стэгг, что её муж погиб. Я сидела рядом на кушетке, пока она плакала».

«Не подходи ко мне!»

Треещащий ореол электричества возник вокруг ладоней Сесилии.

Гатри закричал, выпуская из предплечий струю волокнистого материала. Он накрыл Сесилию, как коконом, и приклеил её к месту. Электрическое поле вокруг её рук исчезло, когда паутина прилепила их к бокам.

«Я предупреждал, чтобы ты не подходила!» — провыл Гатри.

Он почувствовал, что его руки схватили и заламывают за спину. С металлическим щелчком на запястьях застегнулись холодные

наручники. Ломакс сделался видимым, обошёл его и сказал: «Вы арестованы». Скороговоркой зачитав Гатри его права, он достал из кармана складной нож и освободил Сесилию от паутины.

«Вы не можете повесить на меня убийство, — выплюнул Гатри, — так что теперь хотите обвинить в нападении на полицейского. Но у вас ничего не выгорит — вы меня спровоцировали».

«Спровоцировали выдать улику, которой нам не хватало, ты хочешь сказать». Сесилия достала из сумки пластиковую банку и стала собирать образцы паутины, обрывая их со своей куртки. «Всё, что нам нужно было — это доказательство, что ты плетёшь паутину, Стэн. Мы заподозрил это, потому что герой твоего сценария — слегка завуалированная версия тебя плюс паутина. Потому что именно так ты утопил человека, способного дышать под водой. Ударил его по голове, чтобы он отключился. Потом выделил немного клейкой паутины и заклеил жертве жабры. Спихнул его в реку, и дышать в ней он уже не мог. Какое-то время паутина нерастворима, а потом превращается в слизь, которая полностью смылась водой и не оставила нам ни следа. Как я и говорила: очень умно. И очень тщательно продумано».

Всё ещё рвущийся из рук Гатри вдруг кинулся вперёд, когда она сняла поле высокой гравитации с его ног. Ломакс перехватил его, удержав от болезненного падения на мостовую.

«Нуладно уж, Сиси», — сказал он. — «Тебе не кажется, что предумышленное убийство — это слишком круто? Он мог его придумать в приступе ярости, когда понял, что Майк бездумно сплавил его самому мерзкому редактору в «Биг тайм комикс»».

«Да! — вскричал Гатри. — Так и было! В приступе ярости — я это сделал в приступе ярости».

Ломакс пихнул ему в руки блокнот и ручку. «Запиши это прямо сейчас, Стэн». Он создал лучик света из указательного пальца, чтобы подсветить бумагу, пока Гатри корябал на ней своё признание.

Ломакс и Чу обменялись ухмылками. Ещё один день, ещё одно раскрытое преступление.

КАК ПОСТРОИТЬ ГОРОД МУТАНТОВ

В этой главе приведены материалы, которые вы можете использовать и переделать под себя, создавая город-место действия для игры. Тут есть известные люди, особенно внутри полиции, и те, кто связан с сообществом мутантов — к добру или к худу. Также подробно описаны разные организации и места, в которые команду может забросить исследование.

Конечно, никто не запрещает, как в некоторых комиксах, развернуть действие игры в придуманном американском мегаполисе. Но мы рекомендуем выбрать реальный город, с которым хорошо знакомы вы сами и ваши игроки. Это сделает игру более реалистичной, подчеркнув идею, что перед игроками наш мир после десяти лет подстройки к широко распространенным силам.

Поэтому глава представляет собой не географический справочник, а набор людей, организаций и учреждений, которые вы можете разместить в любом городе по своему выбору. Описания мест начинаются с рекомендаций, какое окружение для них подойдет лучше.

В этом разделе встречаются некоторые допущения, которые вам, возможно, придется переименовать под свой Город мутантов. Мы описали структуру закона и полиции, взяв за образец американские сериалы про полицейские расследования. Чтобы разместиться в другой стране, нужно будет изменить кое-какие детали. Названия должностей и внутреннее устройство полиции и прокуратуры в каждой стране свои. Формулировки обвине-

В НАЗВАНИЯХ

Когда это только возможно, мы не указываем конкретные названия мест, а обходимся общим описанием. Иногда приходится использовать заглушку (###), которая показывает, что сюда нужно подставить название подходящего места, учреждения или чего-то ещё из выбранного вами города. Например, когда вы играете в Нью-Йорке и видите отсылку к беспорядкам в ### парке, то сразу понимаете, что в своей игре должны называть их беспорядками в Центральном парке. Если вы играете в Торонто, то можете назвать этот инцидент «беспорядки в парке Королевы»; если в Лондоне — «беспорядки в Гайд-парке», и так далее.

ний тоже нужно будет привести в соответствие с уголовным кодексом. Чтобы игроки могли лучше представить себе город, национальность и имена некоторых персонажей также могут потребовать корректировки. Например, если действие игры происходит в Лондоне, вы можете заменить персонажей латиноамериканского происхождения на индусов, карибов или арабов. Если в политической жизни вашего города доминируют определённые сообщества или партии, убедитесь, чтобы некоторые персонажи второго плана были связаны с ними. Практически любого из приведённых здесь персонажей можно изменить так, чтобы он был наделён особенностями жителей выбранного города.

ИНСТИТУТ КВЭЙДА

Местонахождение: исследовательский комплекс или территория университета.

Внешнее описание: Институт Квэйда — мерцающая башня из стекла и воронёной стали в стиле постмодернизма, что стоит над городом как символ прогресса и эстетически приятной чуждости. Десять этажей лабораторий и офисов занимают центральный куб, в то время как административные и вспомогательные службы расположились в 12-этажной башне, поднимающей его в небо. Основанием для всей этой конструкции служит комплекс магазинов и кафе на уровне земли.

Высокие потолки и хромированные несущие конструкции внутри лабораторий призваны впечатлить сотрудников и доноров. Это храмы науки, которые создают атмосферу тихого восторга и нацеленности на эффективную работу. Офисы управления улаживают взоры богатых спонсоров дубовыми панелями и кожаной мебелью. Кабинеты исследователей могли бы выглядеть современно-утилитарными, но так как в них сидят учёные, обычно там беспорядок и повсюду горы бумаг.

Устройство: Институт Квэйда превратился в самый передовой в мире центр анаморфологических исследований. Он привлекает учёных со всего света, поэтому его коллектив — образец интернационализма.

Наиболее интересно для детективов ПУР отделение судебной анаморфологии. Его передовое оборудование и новейшие методики могут обеспечить более тщательный анализ улик, чем полицейская лаборатория. Для детективов, работающих над делом, лаборатории ИК — одновременно соблазн и разочарование: они знают, что прокуроры ненавидят новые методики, которые очень трудно защищать в суде. В качестве привлечённых экспертов к институтским смешанное отношение: с одной стороны, присяжные уважают их авторитет, с другой — очень немногие из тех учёных спо-

собны донести научную информацию до обычных людей.

В институте также имеется отделение социальных наук — Квэйдовский центр общественной политики. Он не связан ни с одной из политических организаций и служит инкубатором законодательных идей по защите прав мутантов.

ЛЮЦИУС КВЭЙД

«Страх — это наш враг, а знание — меч, которым мы его побеждаем».

Знаменитый учёный Люциус Квэйд — эффектный трижды разведённый afroамериканец средних лет. Квэйд погружился в исследование ФСМ раньше всех других генетиков и с тех самых пор доминирует на этом поле. Сетевые фьючерсные рынки видят его как главного кандидата на Нобелевскую премию по медицине в следующем году. Его присутствие постоянно ощущается не только в Городе мутантов, но и в масштабах государства; он регулярно мелькает в новостях и участвует в круглых столах с политиками. Хотя он открыто заявляет о своей аполитичности, но постоянно призывает



к терпимости по отношению к плюсам, из-за чего превратился в настоящую страшилку для реакционно настроенных учёных.

На публике Квэйд предстаёт увлекательным рассказчиком, который умеет облечь противоречивые научные и социально-политические темы в простые слова с толикой юмора. В частном общении он может показаться рассеянным и резким. Люциус всегда в движении — торопится на какую-то встречу, куда уже опоздал, по пути проверяя свои сообщения и отвечая на мольбы вереницы бегущих за ним озабоченных ассистентов. Хотя он часто выходит в свет под руку с ослепительно красивой и юной женой Лили, слухи твердят о том, что Квэйд упорно остаётся ловеласом. Харизма и популярность предоставляют ему уйму возможностей сбиться с праведного пути. Полицейские, приставленные охранять его персону, докладывают, что от него приходится постоянно отгонять привлекаемых женщин.

Квэйд преследует две цели: продвигать вперёд анаморфологию и расширять свою империю-институт. Он борется за права мутантов, но считает воинствующих активистов наивными драчунами, которые приносят больше вреда, чем пользы.

Хотя постоянно циркулируют слухи о том, что Квэйд и сам одарён мутантными способностями, возможно, рацию, его постоянный ответ звучит примерно так: «Ах, если бы мне так повезло».

Общие способности: атлетика 2, драка 2, здоровье 6, механика 4, первая помощь 4, самообладание 12.

Мутантные способности: отсутствуют

САРИТА САНДХУ

«Методика недостаточно обкатана, чтобы показывать её в суде, но строго между тобой, мной и электронным микроскопом — я думаю, что это ваш парень».

Привлекательная и приятная в общении доктор Сарита Сандху — лицо

отделения судебной анаморфологии Института Квэйда. Перед тем, как полностью посвятить себя науке, она несколько лет работала криминалистом в полиции Лос-Анджелеса, поэтому с симпатией относится к копам и привыкла смотреть на дело со стороны обвинения. Детективы ПУР пользуются её помощью, когда тесты в полицейской лаборатории ничего не дают. Хотя в качестве свидетеля она внушает доверие, проведённые ею исследования всегда слишком новаторские, чтобы их можно было предъявить в суде. Так что она способна направить детективов в нужном направлении, но не помочь им с доказательствами, на которых можно построить дело.

Сарита не замужем, и ей часто приходится изящно отклонять ухаживания детективов-мужчин.

Общие способности: атлетика 4, здоровье 8, механика 3, первая помощь 4, самообладание 10.

Мутантные способности: отсутствуют.

ЭЛЕНИ РОБЕРТС

«Я понимаю ваши чувства, но если вы откроете книги, то поймёте, что аналогичные предложения всегда проваливались в прошлом».

Будучи главой Квэйдовского центра общественной политики, профессор Элени Робертс часто участвует в симпозиумах и мутаторных заседаниях говорящих голов, где высказывает трезвый, разумный и в чём-то скучный анализ проблем с мутантами. Она замужем за генеральным директором крупной телевизионной компании и играет важную роль в кругах богатых мутантов. Хотя её собственный ген-экспрессивный статус ни для кого не секрет, она старается выставить этот факт незначительным. Рафинированная и аристократичная, она скорее элегантная леди из высшего общества, а не взъерошенный профессор. Вдобавок к сбору средств для Института и Информационного альянса плюсов, она также активист по экологическим проблемам.

Общие способности: атлетика 2, здоровье 5, бегство (см. врезку) 8, самообладание 12.

Мутантные способности: обонятельный центр 4, природное чутьё 8, сверхслух 6.

БЕГСТВО

(способность из книги «Ктулху»)

Бегство заменяет атлетику при попытке ускользнуть от погони. Тем не менее, при помощи этого навыка нельзя кого-то преследовать.

БАШНИ БЁРЧА

Местоположение: финансовый центр.

Внешнее описание: беспардонно нависающий над городом небоскрёб с золотым убранством, стремящийся вверх в форме победной V — это 108-этажные Башни Бёрча. Внутри них огромный объём офисных площадей, на которых расположились в том числе и отделения нескольких международных корпораций. Порталоподобный вход поражает невероятным фонтаном и огромными статуями и фресками авторства самых известных современных художников. В Башнях Бёрча также располагается несколько первоклассных ресторанов. Пять верхних этажей — роскошная резиденция миллиардера-мутанта Галена Бёрча.

ГАЛЕН БЁРЧ

«Если бы не люди с большими амбициями, мы до сих пор жили бы в пещерах».

Венчурный капиталист Гален Бёрч известен как самый богатый в мире (не скрывающий этого) мутант. История его взлёта от выходца из рабочей семьи до невероятного богача описана в его собственной книге-бестселлере «Birched!». Хотя первые миллионы он заработал, управляя высокорисковым хедж-фондом, теперь он вкладывает в инновации, особенно в связь и биотехнологии. Через принадлежащий ему благотворительный исследовательский фонд «Уайтбарк Груп» спонсируется Институт Квэйда. Бёрч входит в совет директоров этого института и Инфор-

мационного альянса плюсов (стр. 179), для которого тоже является главным спонсором.

Бёрчу почти шестьдесят, при этом он раз за разом женится на моделях и сейчас в процессе запутанного и склочного развода с пятой женой, Светланой. Обычно он невысокий, пухлый и даже непривлекательный, но при этом сбивает с толку журналистов и деловых партнёров, превращаясь в высокого широкоплечего парня с густыми волнистыми волосами, длинным подбородком и широкой сияющей улыбкой. Бёрч называет своё второе лицо аватаром или настоящим собой. Картинка, которую он демонстрирует, не всегда одинакова. Иногда он слегка похож на Кирка Дугласа, в другой раз — на Берта Ланкастера. Это плод его способности иллюзия, так что надевать свою личину он может только перед малыми группами людей. Иллюзия действует на мозг, а значит, её видят только люди: на фотографиях и по телевизору Бёрч всегда изображён в своём обычном виде пухлого пожилого человека.

Жизненные приоритеты Бёрча выглядят примерно так: растить собственное великолепие, расширять права мутантов, богатеть быстрее конкурентов и наслаждаться роскошью.

Общие способности: атлетика 8, вождение 8, здоровье 8, самообладание 8, слежка 8.

КОНСУЛЬТАНТЫ ПО БЕЗОПАСНОСТИ «БЕТУЛА»

Самое известное и крупное охранное агентство в городе базируется в Башнях Бёрча. Хотя основал его сам Гален Бёрч, ныне он миноритарный акционер. Основная доля принадлежит одной из главных финансовых организаций города, ###.

«Бетула» рекламирует себя как идеальную охрану для пост-мутантного мира. Практически целиком управляемая и укомплектованная мутантами, она предлагает прибыльную рабо-

ту тем, кому повезло иметь полезные в бою способности. «Бетула» проводит кандидатов через интенсивные физические тренировки, отсеивая тех, кто способен только лишь швыряться огнём или отражать пули. Они предоставляют телохранителей, стационарную охрану и группы быстрого реагирования правлению города, а также его крупнейшим корпорациям и самым богатым частным лицам. Их гладкие обтекаемые фургоны и смутно напоминающая военную форма настолько примелькались в городе, что стали практически невидимыми.

Компания занимает видное место в фантазиях любителей теории заговора и городских сумасшедших. После нескольких громких провалов во времена Галена Бёрча она неожиданно быстро исправилась под управлением новых владельцев, которые выкупили основную часть акций. Желающих стать полицейскими и солдатами тщательно отсеивают за время длинного испытательного срока. Не имея возможности арестовывать и задерживать, его сотрудники не могут полагаться на давящий авторитет закона. «Бетула» учит своих людей разрешать конфликты с помощью успокаивающих слов и жестов. Они действуют исключительно в рамках защиты. Если охраняемого человека или место атакуют, они дают отпор, но не преследуют агрессоров, когда те бегут или отступают, и не разыскивают подозреваемых. «Бетула» содержит небольшой штат детективов, но лишь в целях внутреннего контроля и для оценки системы безопасности мест и людей, которых они охраняют.

«Бетула» может зарабатывать себе на хлеб только при условии идеальной кооперации с полицией. От сотрудников требуется оказывать максимально возможное содействие полицейским расследованиям. Бывшие копы, в том числе и из ПУР, встречаются как среди её оперативников, так и среди управленцев. Самая большая проблема, ко-

торую они могут создать персонажам игроков, — это бесконечная болтовня о том, насколько им лучше живётся по сравнению с несчастными неудачниками из полиции, заработавшимися и безденежными.

РЭГ ТЭЙЛОР

«Простите, что вам пришлось так долго сюда добираться. Я отдыхал на своей яхте. У вас ведь тоже есть яхты, да, ребята? Ах нет, я забыл, вы же всё ещё работаете в полиции».

Бывший детектив ПУР Рэг Тэйлор поддерживает связи между «Бетулой» и полицией. Его должность называется «вице-президент по специальным связям». Персонажи игроков, которые давно работают в ПУР, должны знать его по старым временам, когда он ещё был в отряде. Он был зубоскалом тогда и остаётся им сейчас. Его последняя пластинка вся о том, как он припеваючи нынче живёт, зашибая большие корпоративные баксы. Такое чувство, что он помолодел на 10 лет с тех пор, как сменил работу: на голове больше волос, под глазами меньше морщин, зубы стали более белыми и ровными. Рэг не может перестать светить своими золотыми запонками, часами от «Ролекс» и топовым смартфоном. Но делает это с достаточно саркастичной усмешкой, чтоб его можно было простить.

В глубине души он всё ещё жаждет ловить засранцев, так что окажет всю возможную помощь, если бывшие коллеги придут к нему за информацией. Он тот, кто даёт доступ к записям с камер и следит, чтобы сотрудники «Бетулы» ничего не скрывали от копов. Время от времени он просит вернуть услугу и не беспокоить без необходимости важных клиентов фирмы.

В очень редких случаях, если детективы сумеют убедить его, что человек, за которым они гонятся, — полный и окончательный подонок, Рэга можно уговорить помочь команде своей способностью к смене формы, «исключительно во внеурочное время, вы же понимаете».

Рэг любит спорт и всегда пытается втянуть приятелей в свои плохо продуманные ставки на будущую игру. Он сам имеет странную склонность ставить на восьмую лошадь в любых скачках вне зависимости от её шансов. Тэйлор принадлежит к Церкви 8 дня. Он не особо распространяется о своих убеждениях и считает, что Жиль Тремблэ — шизоид вселенского масштаба.

Общие способности: атлетика 8, вождение 8, воровство 8, драка 8, здоровье 8, проникновение 8, самообладание 8, слежка 8, стрельба 8.

Мутантные способности: перевоплощение 8, притворство 8.

БАСТИОН БОГА

Местонахождение: в центре города,

рядом с другими старинными церквями.

Внешнее описание: внушительный кафедральный собор был выкуплен у англиканской епархии, которой стало слишком дорого его содержать. С тех пор его сильно переделали под псевдонаучную иконографию Церкви 8 дня (см. стр. 162). Новое облицованное металлом здание сочетает элементы постмодернизма с внушительностью средневекового готического собора. Гобелены за алтарём живописуют будущую войну сверхлюдей и пришельцев. По стилю это раздражающая смесь гобелена из Байё и рисунков на вкладышах из жвачек по фильму «Марс атакует!». Однако пришельцы и их корабли больше похожи на творения Гигера, чем на фигуры с обложки бульварного чтива 1950-х.

Все сходятся во мнении, что пламенный лидер Жиль Тремблэ при реконструкции добавил в здание много элементов, более подходящих для крепости, в том числе и бомбоубежище. Они нужны для того, чтобы превратить собор в укрепленный опорный пункт на время вторжения пришельцев, по крайней мере, по слухам. Рассказывают даже, что в его шпилях сделали площадки для пулемётов и зенитных орудий, кото-

рые можно собрать из хранящихся в убежище запчастей за несколько часов.

Устройство: Бастион Бога — братство внутри Церкви 8 дня, которое более консервативные последователи этой новой веры считают слегка безумным. Эффектные эмоциональные проповеди Тремблэ собирают много прихожан. В соборе весьма широка благотворительная активность: раздача супа, консультации для зависимых, убежища для женщин. Тремблэ также яростно вливает деньги в боевую подготовку прихожан, которой могут заниматься как мутанты, так и нормалы. Хотя большинству людей, в том числе и полиции, этот проект кажется опасным, он говорит, что просто готовится к неизбежной войне с ребятами из летающих тарелок.

Собор часто становится целью атак для фанатиков всех мастей. Это и антимутанты, и приверженцы самых разных религий, в том числе и конкурирующей секты внутри Церкви 8 дня, которая предсказывает экологический коллапс вместо нашествия инопланетян.

ЖИЛЬ ТРЕМБЛЭ

«В день расплаты мы будем перекованы в горне инопланетного огня».

Жиль Тремблэ был водопроводчиком из квебекского захолустья, однако после ФСМ он получил силу исцелять людей и залечивать собственные раны. Поработав несколько лет высокооплачиваемым целителем, он основал собственную католическую ересь, объявив себя святым. Когда появилась Церковь 8 дня, Тремблэ сменил цвета, подстроившись под их предсказания о неизвестной катастрофе, которую отразит её последователи. Четыре года спустя во время выборов на пост нового Регулятора церкви он объявил, что пережил экстатическое видение об ужасном нашествии инопланетян. Хотя выборы выиграл более умеренный кандидат, он продолжил выстраивать вокруг себя культ личности внутри церкви. Лидеры церкви ловко признали возможность его правоты,

не согласившись полностью, чем сумели предотвратить раскол.

Тремблз перебрался в Город мутантов, чтобы продолжать расширение своей империи и установил Бастион Бога в качестве её аванпоста.

Сам он — низенький и толстый человек, с головой, окружённой лохматыми волосами как безумным ореолом. Говорит с завораживающим напором, чаще всего — о себе.

Общие способности: атлетика 8, вождение 4, воровство 4, драка 8, здоровье 7, механика 6, первая помощь 4, предусмотрительность 8, проникновение 4, самообладание 12, слежка 8, стрельба 12.

Мутантные способности: исцеление 12, регенерация 6, трансмутация 4.

Дефект: мегаломания.

ГОРОДСКАЯ АДМИНИСТРАЦИЯ

Местонахождение: используйте реальное здание администрации выбранного города.

Устройство: ФСМ слабо повлиял на структуру и функции муниципальной власти. Однако представители власти усилили меры безопасности, наняв агентство «Бетула» охранять здания и ключевых сотрудников.

МЭР МАНУЭЛЬ НАРАНЬО

«Не волнуйтесь, друзья — мэр Мэнни вам поможет!»

Мануэль Нараньо, которого и друзья, и враги знают под именем Мэнни, — это сгусток энергии и воплощённая стратегия городского развития. Он добился всего сам, превратив маленький мебельный магазин своих родителей в сеть с умеренными ценами, охватывающую весь город. Победить на выборах сумел во многом из-за того, что его лицо было знакомо избирателям по рекламной телепередаче, которой он владел и сам же вёл. Мэнни любит жать руки и вести важные мероприятия. Как политик он виртуозно умеет уравнивать

противодействующие интересы в обществе. Ненавидит, когда громкое преступление попадает на первые полосы газет, особенно если в результате город выглядит опасным для туристов и инвесторов. Яростные сторонники подчинённые, многих из которых он привёл с собой из Ассоциации латиноамериканского бизнеса, начинают давить на руководство полиции, если расследование подобного дела тянется слишком долго.

Нараньо считает плюсов шумной и при этом малочисленной группой избирателей, которая претендует на слишком большую долю внимания. Вместо того, чтобы решать глубоко лежащие проблемы, он успокаивает их, надеясь, что они замолчат.

Общие способности: атлетика 2, вождение 2, здоровье 6, самообладание 12.

Мутантные способности: отсутствуют.

СОВЕТНИК БРАЙАН ШМИДЕРЕР

«Окей, первым делом нужно собрать целевую группу, чтобы с этим разобраться, и тщательно проконсультироваться с сообществом. Затем напишем технико-экономическое обоснование и — о, это будет классно!»

Единственный советник-мутант в городе — это Брайан Шмидерер, в чью юрисдикцию входит любопытный район в центре с большим количеством плюсов, геев и художников. Шмидерер — энергичный идеалист, всё время фонтанирующий идеями; некоторые из них хороши, но неосуществимы, остальные просто безумны. Избиратели любят его за харизму и потому что он без усталости посещает местные мероприятия.

Он выступает за аккуратное освещение вопросов, касающихся мутантов. Шмидерер советует плюсам держать себя в руках, демонстрировать безобидность и проявлять понимание к тем, кто испытывает перед ними страх. Радикальные борцы за права мутантов нападают на него так же часто, как и антимутантные активисты.

Тощий, в огромных очках и рубашке-поло, он напоминает молодого Элвиса Костелло в стиле преппи. В своих предвыборных материалах он упомянул, что обладает мутантными силами, и иногда можно заметить, как он использует перевод в общении с избирателями. Брайан вот уже семь лет живёт вместе со своим партнёром — городским пожарным по имени Грег Карлос.

Общие способности: атлетика 5, бегство (см. врезку на стр. 165) 8, здоровье 7, самообладание 8.

Мутантные способности: перевод 8, эмпатия 8.

УПРАВЛЕНИЕ ПОЛИЦИИ

Местонахождение: используйте реальное управление полиции в выбранном городе.

КОМИССАР ЭЛЛИС ДОКИНС

«Отличная работа, детектив. А теперь прошу меня извинить, опаздываю на приём...»

Эллис Докинс пришёл к славе в первый год после ФСМ, когда ему случилось быть старшим офицером во время беспорядков в #### парке. Докинс с присутствием ему спокойствием смог усмирить толпу; все говорили, что именно он предотвратил массовую панику, которая могла закончиться сотнями жертв. Восхваляемый прессой Докинс быстро рос в должностях, пока пять лет назад не был назначен полицейским комиссаром. Докинс, которого рассматривают как источник спокойствия в бурные времена, часто появляется в теленовостях. В последнее время высочайший рейтинг его поддержки начал сердить подчинённых мэра, которые считают, что он крадёт полагающееся их боссу внимание СМИ.

Докинс — волонтер в своей церкви, главный участник благотворительных акций по всему городу, преданный муж и отец шести детей. Пять из них — полицейские или готовятся работать в полиции. Новообретенные связи с элитой

общества заставляют его иногда давить на начальников смен в интересах важных шишек.

Во время беспорядков он спас протестующих против мутантов, но позже участвовал в расследовании, которое показало, что это их лидеры наняли мутантов-убийц. Такое беспристрастие сделало ему репутацию благонадежного посредника между сообществами во времена конфликтов.

Слухи среди копов говорят, что героизм Докинса в #### парке обеспечило секретное оружие: один или несколько подчинённых с контролем эмоций или контролем чужих эндорфинов, которые незаметно успокоили толпу, подействовав на наиболее взвинченных людей.

Общие способности: атлетика 4, вождение 4, драка 4, здоровье 6, проникновение 4, самообладание 12, стрельба 5.

Мутантные способности: отсутствуют.

НАЧАЛЬНИК ДЕТЕКТИВОВ ДЭННИС ШОКЛИ

«Детектив, если вы понимаете, что идёте на пользу вам и вашей карьере, то забережете свои слова назад, развернётесь кругом и никогда больше со мной не заговорите. Надеюсь, я ясно выразился».

Ветеран подковёрной борьбы Дэннис Шокли удерживается на своей проблемной работе, лавируя между двумя подчас разнонаправленными силами. Его общая производительность зависит от процента раскрытий во всех командах детективов, в том числе и в ПУР. С упорством акулы стремясь повысить этот процент, он тут же разносит начальников смен, когда результаты начинают ухудшаться. С другой стороны, он нутром чувствует необходимость построить хорошие отношения с мэрией и комиссаром. Если они звонят ему, требуя быстрых результатов или особого отношения к важным клиентам, он слушается без колебаний. Когда Шокли желает быстро закрыть дело — или требует его похоронить — детективы немедленно узнают об этом от начальника смены.

В общении Шокли выставляет себя строгим, жёстким и неприступным. Полицейские автопарки и хранилища улик полны подававших большие надежды детективов, которые пошли против него и в результате застряли в карьерном чистилище.

Общие способности: атлетика 5, вождение 4, драка 4, здоровье 6, проникновение 2, самообладание 8, слежка 4, стрельба 8.

Мутантные способности: отсутствуют.

ШТАБ-КВАРТИРА ПУР

Местонахождение: офисы ПУР расположены на верхнем этаже здания полицейского участка. Их состояние зависит от нынешней ситуации в вашем городе. Если офисы полиции всегда убраны и обеспечены всем необходимым, то персонажи игроков наслаждаются хорошими условиями работы. Они могут изучать фотографии улик на модных сенсорных плазменных экранах и собирать информацию за новенькими ноутбуками через скоростной широкополосной канал связи. Если же нет, то герои вынуждены торчать в неприглядной обстановке, сидеть в тесных кабинетах за древними компьютерами и телефонами и страдать от постоянно текущих труб.

В их части здания находятся по меньшей мере две допросные комнаты, большое общее офисное пространство и отдельные кабинеты для каждого из четырёх начальников смен. Также там есть раздевалка с личными шкафчиками, душевая и маленькая тёмная комнатка с армейской койкой. Детективы отправляются туда поспать на полчаса, чтобы оставаться на ногах длинными сменами.

Камеры для задержанных располагаются на нижних этажах, в той части здания, которая отведена патрульным — полицейским в униформе. У детективов нет особых причин забредать на их территорию, разве что в центральное фойе, где дежурный сержант следит за входящими и выходящими из здания участка.

ЛЕЙТЕНАНТ ЭРИК КРОЗЕ

«Я хочу видеть это дело закрытым быстро и по справедливости».

Бывший специалист по переговорам в ситуациях с заложниками — единственный начальник смены в ПУР, который занимает этот пост с самого основания отряда. На данный момент он наслаждается образцовым процентом раскрытых дел и ни за какие коврижки не собирается его упускать. Не считая кратких вспышек гнева, когда его детективы стопорятся в расследовании, он лояльный командир, который горой стоит за своих подчинённых. К сожалению, он не может себе позволить спорить с начальником детективов и слишком часто вынужден выполнять его политические заказы. Прямой и честный человек Крозе готов нарушать правила лишь до определённой степени и только в тех случаях, когда это явно помогает совершить правильное дело. Хотя ему уже за пятьдесят, он продолжает производить сильное впечатление своей квадратной челюстью и сложением марафонца.

Почётное место на его столе занимает фотография в рамке из красного дерева, на которой изображены его прикованная к инвалидному креслу красавица-жена и три дочери-подростка.

Даже не будучи мутантом, Крозе со временем стал сочувствовать им. Он постоянно напоминает свои людям, как плюсам, так и обычным, что они выходят на улицы защищать 99% приличных законопослушных мутантов, а не только ловить 1% психов.

Общие способности: атлетика 10, вождение 6, драка 6, здоровье 8, механика 2, первая помощь 2, проникновение 4, самообладание 10, слежка 6, стрельба 6.

Мутантные способности: отсутствуют.

ЛЕЙТЕНАНТ НИНА ПЕРРО

«Каждый раз, когда вы выходите на улицу, вас судят, детектив. Не смейте об этом забывать».

Последнее пополнение в штате начальников смены ПУР — лейтенант Нина Перро, которую перевели на другую

должность после успешной деятельности на посту начальника отдела по борьбе с мошенничеством. Это невысокая чернокожая женщина почтенного вида. Всю карьеру её преследуют шепотки в раздевалке на тему того, что она посредственность, растущая в должностях лишь за счёт принадлежности к меньшинствам. Возможно, из-за этого с подчинёнными Перро ведёт себя резко. За малейшее проявление неуважения немедленно устраивается разнос. Сама она считает, что подвергается осуждению за малейшие ошибки, которые легко простили бы другому начальнику. Особенно тяжело приходится членам отряда, вдобавок к мутантному статусу явно принадлежащим к меньшинствам, ведь они должны работать в два раза усерднее, чтобы состязаться с коллегами-белыми мужчинами. Считая себя самой жертвой предрассудков, она с рвением берётся за дела, касающиеся прав мутантов. В обычные дни её основная цель — побить уровень раскрываемости Эрика Крозе.

Перро разведена и имеет двоих детей. Её сын Эндрю — интерн в самой загруженной больнице города, а дочь Пэтрис получает MBA в ведущем университете.

Общие способности: атлетика 3, вождение 2, драка 4, здоровье 6, первая помощь 2, проникновение 3, самообладание 12, слежка 6, стрельба 6.

Мутантные способности: отсутствуют.

ЛЕЙТЕНАНТ ХОЙТ ХЭЙГ

«Люди не зря считают нас уродцами».

Начиная с толстой от пончиков фигуры и помятой одежды и заканчивая грубоватой, флегматичной манерой общения, Хойт Хэйг являет собой типичного копа старой школы.

Он много лет пробыл дежурным сержантом, когда, разнимая драку в комнате отряда, вдруг проявил мутантные способности. Хэйг дезинтегрировал половые доски под ногами огромного обезумевшего от фенциклидина нарушителя и безопасно уронил его в образовавшуюся яму, дав коллегам время достать



свои тазеры. Три года спустя, когда борцы за права мутантов протестовали против отсутствия плюсов в командовании ПУР, начальник детективов поднял Хэйга из счастливой безвестности прямо в напрядённую до изжоги среду отряда.

Похоже, Хэйга устраивает самый низкий показатель раскрываемости среди всех начальников смен. Мнения в отряде на этот счёт разделились: кто-то думает, что он считает себя неприкосновенным, другие — что надеется вылететь обратно на свою относительно беззаботную прежнюю должность. Как бы то ни было, к нему притягиваются все неудачники и буяны в отряде. Если у героев случаются проблемы с кем-то из отряда, это наверняка один из детективов Хэйга. Не утихают слухи, что в начале своей карьеры Хэйг являлся с грязными копами, когда служил в полиции нравов.

Если бы не его собственный генетический статус, Хэйга можно было бы посчитать антимутантным фанатиком. Он, не смущаясь, называет мутантов спиральниками, спазмами, хромами.

Презрение, которое он испытывает к ряженым, особенно плохо замаскировано. Впрочем, дискомфорт, который ему причиняют женщины, чернокожие, азиаты и испанцы тоже не особо глубоко прячется.

Он явно стыдится своего мутантно-го статуса и применяет дезинтеграцию только тогда, когда не остаётся другого выхода. Остальные его мутантные способности до сих пор остаются в секрете.

Хэйг дважды разведён и на данный момент уже долго живёт вместе с Моникой Лэндфорд, которую постоянно называет «вечно ноющей занозой в заднице».

Общие способности: атлетика 2, вождение 6, воровство 4, драка 8, механика 4, предусмотрительность 5, проникновение 2, самообладание 4, слежка 6, стрельба 4.

Мутантные способности: дезинтеграция 16, исцеление 4, трансмутация 4.

ЛЕЙТЕНАНТ ШОН БИВАН

«Мэрия хочет, чтобы с этим делом разобрались тихо. Так оно и будет».

Самый молодой начальник смены в ПУР — Шон Биван, спец политического лавирования, нацеленный на блестящую карьеру в руководстве полиции. Старший сын овдовевшей кассирши супермаркета, он работал на трёх работах, чтобы закончить полицейскую академию. Не покладая рук трудился на мэра во время его первой избирательной кампании, за что получил приятную должность его личного водителя, как только поступил в полицию. Биван превратил свои связи в ряд назначений на хорошие должности, в конце концов устроив себе место в ПУР. Из всех начальников смены он больше всего заботится о репутации в СМИ и каждый раз, когда к нему на стол попадает громкое дело, старается, чтобы его мальчишеское симпатичное лицо попало на первые страницы газет. Наблюдатели из отдела внутреннего контроля никак не могут понять, желает ли он попасть в полицейские начальники или в кресло

народного избранника. Хотя процент раскрытых дел у Бивана не так велик, как у Крозе, именно к нему политики приходят тогда, когда им нужно разобраться с делом тихо или когда им важно, что при этом напишут в прессе. Обширная сеть связей на всех уровнях власти позволяет Бивану оказывать помощь своим детективам. Однако он никогда и ничего не делает бесплатно. Если вы получили от него услугу, будьте уверены, что в один прекрасный день с вас спросят должок.

Интерес Бивана к делам мутантов вызван тем, что они всегда хорошо освещаются в СМИ. ПУР для него — просто очередная ступенька, а не идеологическая позиция. На камеру он поддерживает права мутантов ровно настолько, насколько это совпадает с общественным мнением.

Биван женат на своей любви детства; сейчас они ожидают первого ребёнка. Скромная и сдержанная супруга кажется отлично подходящей на роль жены политика.

Общие способности: атлетика 10, вождение 8, драка 4, здоровье 10, проникновение 2, самообладание 12, стрельба 12.

Мутантные способности: отсутствуют.

СЕРЖАНТ МАЙК НАДЛЕР

Когда детективам нужна помощь патрульных, они обращаются к дежурному сержанту отделения, Майку Надлеру¹. У него широкие плечи, осанка вечно усталого человека, и он является проницательным и подозрительным одновременно, что делает его стопроцентно идеальным пастухом патрульных копов.

Надлеру всегда не хватает людей, и на все запросы он отвечает тяжёлыми вздохами. Дав детективам понять, какую обузу они для него представляют, он всегда ухитряется выполнить поставленную задачу — хотя и медленнее, чем хотелось бы нетерпеливым сыщикам. Надлер обязан помогать начальникам смен, но не подчиняется им. Он выше по должности, чем детективы,

¹ Если вы хотите строгого реализма, нужно придумать ещё двоих дежурных сержантов и менять их от смены к смене. Но кому захочется запоминать так много дежурных сержантов?

но не входит в их цепочку командования. Сержант, у которого пятеро детей и шестеро внуков, называет любого детектива моложе пятидесяти «малый». Надлер заметно ошетиливается, когда слышит, как патрульные обсуждают мутантов в пренебрежительном ключе. Хоть он и не распространяется об этом, но его старшая внучка недавно проявила способность проходить сквозь стены.

Общие способности: атлетика 4, вождение 6, драка 8, здоровье 5, механика 4, первая помощь 2, проникновение 4, самообладание 13, слезка 4, стрельба 4.

Мутантные способности: отсутствуют.

ОТДЕЛ СУДМЕДЭКСПЕРТИЗЫ

Местонахождение: в зависимости от того, какой город вы выбрали, вскрытие жертв преступлений может проводиться в отдельном здании, в отделении больницы или в отделе криминалистики. Для удобства повествования вы можете отклониться от истины и посадить судмедэкспертов и криминалистов в одно здание, как это часто делают в телесериалах.

В некоторых юрисдикциях используется термин «коронер» вместо «судмедэксперт».

МЗДС ДЖЕНСЕН

«Бедный парень, как он должен был страдать в последние мгновения».

Главный судмедэксперт города — грустный датчанин, который до сих пор не потерял способности переживать за объекты своего исследования. Он склонен описывать их последние моменты в сочувственной и чересчур подробной манере. Но при этом не может сдержаться энтузиазма, когда представляется возможность вскрыть тело с явными признаками мутантной физиологии.

Выздоровливающий алкоголик Дженсен разговаривает афоризмами из «программы двенадцати шагов». Бу-

дучи ярым фанатом рок-музыки, особенно скандинавского дет-металла, он с радостью побратается с любым меломаном.

В зависимости от размера юрисдикции, главный судмедэксперт может непосредственно заниматься вскрытиями или быть администратором, который годами не видел трупа. В последнем случае сделайте Дженсена рядовым патологоанатомом.

Общие способности: атлетика 4, здоровье 6, механика 4, первая помощь 12, самообладание 6, слезка 4.

Мутантные способности: отсутствуют.

ОТДЕЛ КРИМИНАЛИСТИКИ

Местонахождение: выясните, где находится лаборатория криминалистики вашего отделения полиции; скорее всего, это неприглядное здание в дебрях заводского района.

Устройство: решите, будет ли ваша лаборатория сиять футуристическими приборами, как в телесериалах, или же будет неприглядным утилитарным местом, как в реальности.

В интересах сценария позвольте героям получать результаты от специалистов в течение часов и дней, а не недель и месяцев, как это бывает у большинства бедных, недоукомплектованных лабораторий.

Также позвольте детективам использовать оборудование самим, чего на самом деле никто бы им не разрешил.

Отдел криминалистики может предложить:

► **Услуги художника.** В них входят портреты подозреваемых, реконструкция лица по черепу, составленные портреты подозреваемых, которые пропали или скрываются долгое время после того, как были сделаны последние их фотографии. Эти процедуры могут проделать персонажи с рейтингом не меньше 2 в искусствоведении и судебной антропологии одновременно.

- ▶ Проверку баллистики.
- ▶ Извлечение данных.
- ▶ Анализ документов.
- ▶ Определение личности по отпечаткам пальцев.
- ▶ Фотолабораторию.
- ▶ Анализ физических улик.
- ▶ Построение планов. Это отделение производит планы этажей и компьютерные 3D-модели мест преступления. Его функции могут взять на себя персонажи со способностью архитектура.

ШЕЛДОН ФИТТОН

«Что-то я не уверен насчёт носа».

Полицейский художник Шелдон Фиттон — дружелюбный мужчина средних лет, на которого как будто совершенно не влияет мрачный характер его работы. Он живёт в пригороде, тренирует детскую софтбольную команду, виртуозно жарит барбекю и всегда готов обмениваться рецептами маринада.

Общие способности: атлетика 2, вождение 2, здоровье 6, механика 4, первая помощь 2, самообладание 12.

Мутантные способности: отсутствуют.

ЛЕОНАРД НОРТРАП

«Да, это пуля с экспансивной полостью, но заточенная под повышенную точность, а не на поражение тканей. Если бы я планировал убийство, то выбрал бы другие боеприпасы».

Никто не любит оружие и пули так страстно, как вечно напряжённый и опасный Леонард Нортрап. Это лысеющий, усатый и мускулистый мужчина без малого шестидесяти лет, который с детства состоит в самой крупной в стране организации владельцев огнестрела и является бескомпромиссным защитником закона и порядка. Он считает, что все полицейские разделяют его правые взгляды, которые выставлены на всеобщее обозрение — буквально, в виде серии патриотических татуировок на руке, ещё с тех времён, когда их носили лишь моряки, солдаты и докеры.

Общие способности: атлетика 8, вождение 4, драка 6, здоровье 10, механика 6, первая помощь 4, предусмотрительность 4, самообладание 6, стрельба 18.

Мутантные способности: отсутствуют.

МАРИЯ ЗОЛОТУХИНА

«Невозможно стереть данные так, чтобы я не сумела их восстановить».

Эксперт по извлечению данных в лаборатории — суровая русская девушка, с которой можно поболтать лишь о том, как у неё не задался день и какой тяжёлой работой её нагрузили детективы. Мария довольно красива, но ничего не делает для того, чтобы выглядеть привлекательно, а на флирт отвечает нетерпеливым отращиванием. Но все недостатки личностного плана покрываются её невероятным мастерством в обращении с компьютером. Она держит в строгом секрете свой мутантный статус, особенно среди других мутантов.

Общие способности: атлетика 2, здоровье 6, механика 6, предусмотрительность 4, самообладание 5.

Мутантные способности: броня 4, невосприимчивость к клинкам 6, ловчие волосы 6.

ТИЗКО РЕНАН

«Сегодня у вас счастливый день, детективы: на бумаге есть специальные водяные знаки».

В свободное время эксперт по анализу документов Тизко Ренан занимается оригами и пишет в стол детективные романы о храбром эксперте по анализу документов, которая раскрывает преступления, непосильные для туповатых полицейских детективов. Свою работу она выполняет по высшему классу, но если её вовремя не прервать, забросит команду абсурдными гипотезами насчёт преступления, которое они расследуют. Это слегка полноватая женщина за тридцать, у которой есть коллекция симпатичных оправ для очков. Несколько необычное имя отражает её смешанное японо-французское происхождение.

Общие способности: здоровье 5, механика 3, самообладание 8.

Мутантные способности: отсутствуют.

ЭД «ТОТ САМЫЙ ТЕД» РАЙЛИ

«Простите, ребят. Отпечаток очень размытый, я нашёл только четыре точки совпадения».

Гуру анализа отпечатков и улик Эд Райли носит под лабораторным халатом яркую гавайскую рубашку; он бывший чемпион видеоигр и пытается сбросить 35 килограммов до свадьбы, которую планирует через два года. В молодости он научился прятать свой блестящий интеллект за завесой гиковских шуточек и сёрферского сленга. Он называет себя «Тот Самый Тед» и поощряет остальных делать так же.

Общие способности: атлетика 3, здоровье 3, механика 12, самообладание 10.

Мутантные способности: отсутствуют.

ЛЮСИ БЕЛЛАВЕР

«Невероятно, до чего этот ФБР-овский софт может улучшить простой жред, правда?»

Фотоэксперт Люси Беллавер — бывшая монахиня, которая решила в качестве божьего дела выбрать защиту агнцев от хищников. Пусть она отреклась от своих клятв, но продолжает соблюдать целибат, в одиночку живя в маленькой квартирке в центре. Со слов Люси можно решить, что у неё роман с кем-то по имени Мартин. Это кличка её любимого питомца, серого африканского попугая.

Общие способности: здоровье 6, механика 4, предусмотрительность 4, самообладание 12.

Мутантные способности: отсутствуют.

ГЕНРИ ГЛАСС

«Я сравнил измерения, которые мы там сделали, и план этажа, и нашёл расхождение в 2 метра. На вашем месте я бы вернулся туда и поискал скрытое помещение — примерно здесь».

Неудавшийся архитектор Генри Гласс работает в отделе построения планов. С работой он справляется бле-

стяще, но детективам нельзя позволять ему съезжать с темы, иначе он пустится критиковать бездарей, спроектировавших здание, которое ему пришлось нарисовать.

Ему нужно постоянно следить за собой, чтобы не обращаться с детективами как с жалкими студентами архитектурного, которые работали в его фирме, пока она ещё не обанкротилась. Глассу около сорока пяти, он носит очки в толстой оправе и окружает себя объектами радикально современного дизайна.

Общие способности: здоровье 5, механика 2, самообладание 7.

Мутантные способности: отсутствуют.

АКТИВИСТЫ И ПРОТЕСТУЮЩИЕ

Когда дело приобретает политическую окраску — а в Городе мутантов это случается часто — детективы могут столкнуться с кем-то из широкого разнообразия активистов, предводителей сообществ и просто возмутителей спокойствия.

ЛИГА РАВНОПРАВИА НЕЙТРАЛЬНЫХ

ЛРН защищает предположительно поправленные права 99% процентов популяции, у которых нет мутантных способностей. Это преемница организации «Фронт чистоты людей», нанявшей мутантов-убийц, чтобы сорвать собственную сходку (в результате произошли беспорядки в ### парке). Нынешние руководители Лиги открещиваются от жестоких методов ФЧЛ, но продолжают вести его агрессивную риторику. Слово «нейтральные» обозначает ДНК-нейтральный статус участников, а не их позицию.

Хотя ряды ЛРН открыты для так называемых «чистых» всех национальностей и вероисповеданий, стилистически она похожа на ультра-правые сообщества нативистов, которые встречаются

по всему миру. Внушающее страх молодёжное крыло ЛРН метит своих характерной татуировкой на задней стороне шеи или бритой головы. На ней изображён карикатурный мутант, обведённый красным кругом и перечёркнутый. Кроме этой единственной татуировки они запрещают любым образом изменять своё тело, отдавая дань врождённой чистоте своей плоти. Их знают под названием бархеды. Они сами используют это слово, но оставляют за собой право считать его оскорбительным (и затеять драку), когда его произносит кто-то другой.

КОНРАД ПРИСТЛИ

Политический лидер ЛРН — Конрад Пристли, плохо одетый человек с серым лицом, который одиноко живёт в квартире, полной политических брошюр и полудиких кошек. Наверное, благодаря тому, что запах кошачьей мочи не передаётся по телевизору, его часто приглашают в телепередачи — те, где люди различных радикальных взглядов кричат друг на друга. В молодые годы Пристли исключили из ### университета за вандализм. До ФСМ он своими силами опубликовал работу, посвящённую отрицанию Холокоста, но теперь приветствует в рядах своей организации «чистых» еврейских братьев, желающих бороться против мутантной угрозы.

Общие способности: атлетика 4, здоровье 4, самообладание 8.

Мутантные способности: отсутствуют.

РИЧАРД УЭЙН ДЖЕКСОН

Жилистый и злобный Ричард Уэйн Джексон служит лидером молодёжного крыла ЛРН в те отрезки времени, когда не сидит в тюрьме за нападения на людей. Он любит представляться всеми тремя именами, чтобы звучать как серийный убийца, хотя его собственные преступления никогда не шли дальше сломанных костей. Его легко разозлить и вывести из себя. В тюрьме он тусуется со своими друзьями из «Арийских наций».

Общие способности: атлетика 12, воровство 12, драка 12, здоровье 12, механика 6, первая помощь 6, предусмотрительность 6, проникновение 8, самообладание 3.

Мутантные способности: отсутствуют.

ПРАКИ

От бандитов из ЛРН недалеко ушли их соперники праки, всегда с монтировками и велосипедными цепями в руках (название — сокращение от «праведные активисты»). Это слабо связанная сеть фанатиков, которые приветствуют в своих рядах плюсов и с удовольствием устраивают мордобой во имя справедливости. Праки совмещают рассуждения о всеобщем равенстве и любовь к насилию. Были случаи, когда мутанты-праки калечили людей из ЛРН и случайных прохожих, обостряя нелюбовь к плюсам в городе.

АДОНИ ГУЭРРА

Праков ведёт вперёд недалёкий, но харизматичный Адони Гуэрра, бывший студент-политолог ### университета, который бросил учёбу, чтобы не отвлекаться от своего призвания — бить людей. Он живёт в заброшенном здании вместе с основным составом праков; зарабатывает на скудный хлеб уличным мошенничеством, время от времени разоряя мелких наркоторговцев. Заинтересовавшимся им копам он льёт в уши мёд с таким энтузиазмом, что они утомляются и оставляют его в покое. В данный момент Гуэрра отбывает условный срок за поджог машины Конрада Пристли.

Общие способности: атлетика 12, вождение 4, воровство 8, драка 12, здоровье 12, механика 4, первая помощь 4, проникновение 6, слежка 4, самообладание 6.

Мутантные способности: невосприимчивость к ядам (на вдохе) 4, несгораемый 4, самовозгорание 8.

Дефект: восприимчивость к трансу (латентная).

СООБЩЕСТВО МУТАНТОВ

В городе представлены все основные движения мутантов; многие их участники с радостью влезают в громкие дела ПУР, чтобы получить немного внимания репортёров.

Местные мутанты тяготеют к Спиральному городу, когда-то захудалому району в центре, который теперь становится всё более приличным.

ПЛАЩКОН ЭНТЕРПРАЙЗЕС

Весь год они заседают в скромном офисе рядом с модными магазинчиками и мелкими веб-разработчиками, но каждый август восстают подобно фениксов из пепла и устраивают ПлащКон — крупнейший фестиваль научной фантастики, комиксов и поклонников мутантов в стране. Остальное время эта некоммерческая организация служит инфоцентром для сообщества ряженых. Некоторые участники жалуются, что со временем она закоснела и отгородилась от мира. Ядро сообщества составляют бывшие члены «Синей команды», которые начинали как мстители-мутанты в масках, но отказались от активной борьбы с преступностью после того, как несколько раз их сильно побили в процессе. Каждый фестиваль неизбежно сопровождается транспортным коллапсом, но фанатов это не останавливает. Кроме главного легендарного мероприятия, ПлащКон также устраивает чтения и встречи в течение года.

БЕТСИ «КАПКАН» СПЕРЛИНГ

«Мне, наверное, не стоит об этом рассказывать, но когда он был гостем фестиваля в 2004 году, то вынюхал столько порошка, как будто завтра уже не наступит».

Бетси Сперлинг не является официальной главой ПлащКон Энтепрайзес; эта честь принадлежит основателю «Синей команды» — Юджину «Громовому Шквалу» Павники. Однако пока Юджин

раздаёт интервью и позирует фотографам, исполнительный директор Бетси Сперлинг выполняет всю организационную работу. Просочившись на нынешнее место с начальной позиции первого волонтера, теперь она ревностно охраняет свои секреты и привилегии. Бетси знаменита тем, что никогда не делает записей; все детали фестиваля она держит в голове и командует каждой мелкой сошкой в своей язвительной манере. Если с ней что-то случится, шоу превратится в катастрофу, и она всегда готова напомнить вам об этом, если вы вдруг забыли. Она беспрестанно жалуется на тяжесть своего положения, но злобно сопротивляется попыткам отобрать у неё даже крошечную толику ответственности. Неисправимая сплетница, она с гарантией соберёт — и передаст дальше — всё грязное бельё, какое можно найти на любую заметную фигуру из ряженых. Бетси — блондинка средних лет с длинными жидкими волосами, которая перманентно стремится похудеть, но перекусы во время напряжённого фестивального сезона сводят на нет все её усилия.

Свою способность манипуляции памятью она использовала буквально один раз в жизни — чтобы стереть воспоминания коллеги по оргкомитету об ужасном ляпе, который она совершила на фестивале. С тех пор она не перестаёт об этом жалеть и поклялась больше никогда так не делать.

Общие способности: атлетика 4, вождение 4, здоровье 4, первая помощь 4, предусмотрительность 8, самообладание 12.

Мутантные способности: идеальная память 12, манипуляции памятью 12.

Дефект: мегаломания (латентная).

ЗАЛ СВОБОДЫ КНМ

Континентальная нация мутантов (см. стр. 161) собирается в сильно переделанном общественном центре, который зовётся Залом свободы (как и в остальных крупных городах). Там есть спортзал, бассейн, лекцион-

ные комнаты, группы детского сада и маленький театр, в котором можно устраивать собрания, ставить пьесы и снимать фильмы. Стены увешаны листовками, растяжками и плакатами, продвигающими их сепаратистские воззрения. Они требуют превратить Спиральный город в автономию, которая будет управляться мутантами в интересах мутантов. Кто-то может сказать, что драчунов и идеологов привлекает как раз неосуществимость поставленной цели — благодаря этому они могут ощущать моральное превосходство, не занимаясь при этом ничем более тяжёлым, чем управление самим Залом свободы. Тем временем, однако, многие молодые члены КНМ поставили перед собой более скромную цель: выжить всех нормов из стремительно облагораживающегося Спирального города.

Методики варьируются от обзывательства на улице до ночных нападений. Более умеренные взрослые, которые управляют Залом, выбирают бойкот немутантного бизнеса.

ЭДДИ «МАШИНА» ФЛОРЕНС

«Каждый вид должен сам управлять своими делами — вы на 99% земной поверхности, мы на нашем одном. Где тут ненависть, друг мой?»

Лидер Зала свободы в Городе мутантов (официальный титул: Председатель общины) — общительный Эдди Флоренс, ветеран движения за права чернокожих во втором поколении, который превратил свой мутантный статус в новый повод для деятельности. Флоренс мастерски контролирует медиа, надевая на КНМ маску благонравия перед широкой аудиторией, а за закрытыми дверями разогревает костяк организации мятежными речами.

Общие способности: атлетика 4, драка 4, здоровье 6, механика 4, проникновение 4, самообладание 6, слежка 2, стрельба 8.

Мутантные способности: рации 4, технопатия 12, эмпатия 12.



ФРОНТ ГЕНЕТИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ

Местное отделение Фронта генетического действия (см. стр. 161) разместилось в полуразвалившейся бывшей автомойке на окраине Спирального города, там, где он постепенно переходит в промзону. Пережив несколько атак вандалов, штаб обзавёлся укреплениями и новейшими охранными устройствами. Слоганы ФГД покрывают переменчивую поверхность граффити, созданных художниками-мутантами. Внутри круглые сутки находят убежище недовольные, уличный сброд и неумные идеалисты мутантного сообщества.

ШЭРОН БРАЙСОН

Шэрон Брайсон — предводительница местного отделения ФГД. Беспардонно громкая и неумная, она мечется от весёлой развязности к праведному гневу. Шэрон предпочитает классический анархо-панк-лесби-прикид — ярко-розовый ирокез и леопардовую майку без рукавов. Её самый постыдный се-

крет — семизначная цифра в трастовом фонде на её имя.

Общие способности: атлетика 6, воровство 4, драка 10, здоровье 6, механика 6, первая помощь 2, предусмотрительность 6, проникновение 10, самообладание 5, слеска 3, стрельба 4.

Мутантные способности: молниеносные решения 2, скорость 12, телепатия 10.

Дефект: синдром дефицита внимания (первая стадия).

ИНФОРМАЦИОННЫЙ АЛЬЯНС ПЛЮСОВ

Самая крупная и умеренная промутантская организация (см. стр. 161) в городе естественным образом устроила национальный штаб в сердце Спирального города. Она занимает нижний этаж шикарного жилого комплекса, который предлагает свои блага самым богатым из сообщества генэкспрессивных. Аккуратные офисы ИАП работают с современной эффективностью; десятки сотрудников трудятся над пресс-релизами, заявками на гранты и презентациями



«белых книг». Там часто появляется Брайана Шмидерер, избирательный штаб которого находится как раз через дорогу.

ДЖЕНИС САРАЛЕГИ

«Я уверена, у этой проблемы есть простое решение, нужно только сесть всем вместе и как следует подумать».

Исполнительный директор Дженис Саралеги — ветеран всевозможных некоммерческих организаций. В прошлом она возглавляла борцов за доступное жильё, благотворительный фонд искусств, сбор денег на исследование рака. Она раскрыла свой мутантный статус лишь перед тем, как претендовать на нынешнюю должность, чем разозлила более радикальных борцов за права мутантов. Жизнерадостная слегка полноватая Дженис предпочитает расслабленный стиль управления, чем заслужила преданность своей команды. Среди её постоянных контактов Люциус Квэйд, Гален Бёрч и другие городские светила — как плюсы, так и нет.

Общие способности: атлетика 4, здоровье 6, первая помощь 2, самообладание 12.

Мутантные способности: касание 3.

ХРАМ ГЕЛИОПОЛИСА

Гелиополяне (см. стр. 161) построили себе сверкающий золотой шпиль, нелепое сочетание мечети и синагоги. Он возносится над основной массой Спирального города — к великому огорчению местного сообщества, которое боролось с проектом, не вписывающимся в окружение. Конечно, основная цель гелиополяне — навсегда покинуть пресловутое окружение ради гипотетического государства мутантов в Африке. Внутреннее убранство храма на удивление скромно и аскетично. На входе стоит угрожающая стража из членов сообщества, чтобы держать чужаков подальше. Офицеры этой организации зовутся делегатами в изгнании, или Д. И.

Её последователи рассказывают о достоинствах своей вымышленной страны на всех улицах Спирального города.

Также они отчисляют десятину от дохода в национальный строительный фонд. Хотя скептики обвиняют храмового лидера Дэйвона Риддла в присвоении денег, на самом деле все они на учёте, вложены под проценты в высокодоходные инвестиции хедж-фондов.

ДЭЙВОН РИДДЛ

«Я собрал вам слушателей. Говорите».

Замкнутый до крайности ГУИ (Главный уполномоченный в изгнании) голеополитянин Дэйвон Риддл редко видится

с чужаками и никогда с немутантами. Он выглядит неожиданно молодым, однако всё время в напряжении и погружён в себя. Он мало говорит, а его редкие фразы падают, как бомбы. Хотя Гелиополис, вроде бы, не религия, Риддл использует образ пророка, нося свою толстовку с капюшоном, как монах — рясу.

Общие способности: атлетика 8, драка 8, здоровье 12, самообладание 12, стрельба 4.

Мутантные способности: негоряемый 12, самовозгорание 12.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ГРУППАМИ

Предположить, что разные группы мутантов-активистов могут хоть иногда действовать вместе, значит проявить невероятную наивность в том, как работает политика. Каждая организация видит свою собственную повестку единственно подходящей для будущего мутантов. Группы, которые отбирают у них энергию и внимание других мутантов, не только вредны — их чаще всего рассматривают как главную из угроз, какую только можно встретить в обществе. Мнения радикальных предводителей друг о друге собраны в таблице.

	Шэрон Брайсон	Эдди Флоренс	Дэйвон Риддл	Дженис Саралеги
Шэрон Брайсон	—	Желает не избавиться от угнетателей, а стать угнетателем	Стрёмный уродец	Инструмент Того
Эдди Флоренс	Испорченная девка, которая выросла на всём готовом	—	Опасный фантазёр, стремящийся к недостижимой цели	Инструмент Того
Дэйвон Риддл	Недостойна внимания	За улыбкой прячет нож	—	Инструмент низшей расы
Дженис Саралеги	Ей нужен кто-то в роли матери	Проблемный, но с ним можно договориться	Пусть продолжает строить из себя маргинала	—

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ВЕДУЩИХ

Расследования в «Блюзе города мутантов» повторяют структуру телесериалов или книг о полицейских — плюс социальные реалистичные сверхспособности.

Чтобы добавить киношного духа, введите сюжеты второго плана (см. стр. 193) с предысториями своих детективов, в том числе и о борьбе с генетическими дефектами, если у них такие есть.

ДЕЛА

Каждая загадка в «Блюзе города мутантов» должна быть как-то связана с суперспособностями, подчёркивая уникальную особенность игрового мира. Если сценарий можно представить как стандартное расследование в реальности, нет смысла играть его в Городе мутантов. Мы не говорим, что каждое дело должно быть об убийстве, в котором окажется виновен мутант. Обычные люди могут убивать мутанто или совершать преступления, обставляя их так, как будто это дело рук мутантов. Дела могут отражать влияние мутантов и мутаций на политику, спорт, бизнес и культуру. Они могут требовать криминалистического анализа сверхспособностей или использования определённой исследовательской суперсилы.

СТРУКТУРА

Приведённая ниже структура дела задаст вам отправную точку для любого сценария о полицейском расследовании, в том числе и по «Блюзу города мутантов».

ВВЕДЕНИЕ

Предыстория: краткое описание текущего дела. Если бы это был эпизод сериала, содержание этого раздела

было бы его описанием в программе передач.

Преступление: несколько строчек о преступлении, которое вынудило ПУР взяться за это дело.

Подозреваемые: список невиновных лиц, которые могут показаться игрокам подходящими на роль преступника.

Погвох: (не обязательно) в некоторых делах после того, как детективы поймут, кто преступник, им приходится преодолевать дополнительные препятствия. Это может быть захват заложников, новое преступление, совершённое другим, или трудная ситуация в суде.

Преступник: краткое описание того, кто совершил преступление и почему.

СЦЕНЫ

Обставляйте сцены так, как вам удобно. Можно сгруппировать их по категориям, как ниже, или в вероятном порядке появления. Возможно, позволить игрокам задавать темп и направление расследования будет легче, если сгруппировать сцены по категориям, чтобы игроки сами искали связи между ними. Те, кто не любит линейные сценарии, наверняка одобряют такой подход.

Допрос: этот тип сцен строится вокруг общения с подозреваемыми и свидетелями; игроки в основном используют межличностные способности.

Физические улики: в эту категорию попадают сцены (в том числе и сцена с местом преступления), в которых основная деятельность — это сбор физических улик, по большей части с помощью прикладных способностей.

Сбор информации: в этом типе сцен игроки копаются в книгах и использу-

ют научные способности, чтобы больше узнать о людях и событиях, замешанных в преступлении.

Действие: это сцены, в которых герои применяют общие способности: погони, задержания, сражения — обычные и со сверхспособностями. Эти эпизоды обеспечивают истории непредсказуемость: если в сборе улики игроки преуспевают, здесь они всегда могут потерпеть поражение.

Драма: это сцены, посвящённые развитию персонажей и конфликтам между ними. На практике многие из них будут полной импровизацией по мотивам предложенных игроками сюжетов второго плана. Но иногда интересно добавить драматический эпизод, непосредственно связанный с исследованием, — подходящий для любого персонажа или написанный специально для кого-то одного. В последнем случае убедитесь, что у вас есть запасной план, если этот игрок не явится на игровую встречу!

Заключение: здесь подразумевается один возможный итог дела, просто чтобы у вас он был в запасе. Не подталкивайте к нему своих игроков. Если они ведут сюжет к другому финалу, примите это и перестройтесь. Например, вы задумали в качестве финала перестрелку с полицией, но игроки так искусно провели переговоры с преступником, что драматическая сцена признания теперь кажется более подходящей.

ДОПУЩЕНИЯ

Литературное допущение — приём, необходимый для создания увлекательной истории. Это отход от строгого реализма, с которым нужно смириться, если вы хотите получить удовольствие от рассказа.

Полицейские сериалы переполнены разными допущениями. Распространённый пример: у детективов есть доступ к сложнейшему оборудованию. Их криминалистические лаборатории

НОВОЕ ПРАВИЛО СЫЩИК: ОБУСЛОВЛЕННЫЕ УЛИКИ

Сюжет полицейского расследования часто завязан на некий важный факт, который достаточно сообщить упрямому свидетелю или подозреваемому, чтобы его расколоть. В системе СЫЩИК это подаётся в форме обусловленной улики. Такой кусочек информации можно получить, только если применить межличностную способность и одновременно упомянуть другую, найденную раньше улику. Последняя называется уликой-условием и является подвидом ключевой улики. Обусловленные улики всегда подразумевались в этой системе правил. Теперь у них есть официальное название. Сценарий, приведённый в этой книге, как раз содержит обусловленную улику.

Это правило применимо ко всем играм по правилам СЫЩИК.

никогда не сталкиваются с урезанием бюджета или бюрократическим хаосом. Огромная очередь на исследование улик, от которой так страдают настоящие копы, никогда не мешает героям телесериалов. Чтобы показать, как работают современные детективы, стоило бы заставить героев месяцами ждать результатов анализов или наблюдать, как их расследование катится к чертям из-за дрянной работы подрядчиков. При этом развитие сюжета полностью остановится — это телевизионный аналог того, что игроки не сумели заполучить ключевую улику. Поэтому за редкими исключениями вроде «Прослушки», где внутренние проблемы полиции — одна из основных тем, в сериалах вы такого не увидите.

Другой стандартный пример — допущение приоритета. Главные герои, даже если они выписаны как обыкновенные рядовые копы, участвуют во всех громких делах, с которыми

сталкивается их организация. Преступления, которыми в реальности занимались бы огромные комитеты, буднично ведутся нашими скромными героями. В течение года они раскрывают пару дюжин невероятно важных дел, много раз ввязываются в перестрелки, внутренние расследования и всякие драматичные ситуации. За один сезон им достаётся больше приключений, чем настоящий крутой детектив видит за всю свою карьеру. Как зрители мы принимаем такое положение дел. Мы хотим видеть, что герои каждую неделю справляются с новыми препятствиями, а не сидят за столом, заполняя бумаги. Допущение приоритета есть почти в любой истории, так что мы его практически не замечаем.

Ещё одно универсальное допущение полицейских сериалов — хронологическая связность. В сериале «Закон и порядок» все дела от совершения преступления до оглашения приговора разворачиваются за две-три недели. Тут авторы сценария плюнули на реалистичность сроков, уместив в один эпизод то, что в реальной жизни вполне могло длиться несколько лет.

Наверное, самый яркий пример случая, когда допускаются вопиющие отклонения от реальности, лишь бы история состоялась, найдётся в разных версиях сериала «CSI: Место преступления». Там расследование ведут эксперты-криминалисты, и они доходят до того, что сами допрашивают свидетелей. Это нарушает главнейшее правило контроля улики. В реальном мире криминалистам запрещено вступать в любые контакты с подозреваемым. Такой протокол позволяет им сохранять объективность и свидетельствовать в суде, не сталкиваясь с обвинениями в том, что их личное отношение к подозреваемым повлияло на результаты анализов. Однако раз криминалисты являются главными героями «CSI», сценарное допущение позволяет им выполнять все те функции, которые возложены на обычных копов в других

полицейских сериалах. Это можно рассматривать и как доведённое до крайности допущение приоритета.

Игра по правилам СЫЩИК требует своих собственных допущений, чтобы история не стояла на месте и была интересной для игроков. Как и с CSI, и с хронологической связностью, нужно, чтобы игроки согласились закрыть глаза на некоторые вещи. Точно так же, как вышеупомянутые приёмы появились в ответ на требования телевизионного формата, допущения системы правил СЫЩИК проистекают из специфики игровых встреч.

Главный приём, который вы наверняка возьмёте на вооружение для всех команд, кроме самых маленьких, — это принцип гибкого участия. Ролевая игра обычно рассчитана на группу игроков; в полицейских сериалах история чаще вращается вокруг маленькой команды детективов. Если герои расследуют крупное дело объединёнными силами, то разбиваются на меньшие группы и делят между собой задачи. Автор сценария всегда подгоняет препятствия под умения персонажей, которые их преодолевают. В ролевых играх, где препятствия придумывает ведущий, а разбиение на команды выполняют сами игроки, для совмещения одного с другим требуется ещё немного мошенничества.

Игра по правилам СЫЩИК идёт лучше всего, если вы считаете, что все персонажи каким-то образом держатся вместе, не особо задумываясь о том, как и почему это им удаётся. Тогда команда всегда будет иметь доступ к полному набору исследовательских способностей для добычи ключевых улики. Может быть, даже более важно, что только совместные усилия 4–6 игроков могут воспроизвести дедуктивный навык настоящего детектива.

Большую часть времени вам придётся вместе с игроками игнорировать разрушение «четвёртой стены», когда шесть человек одновременно набиваются в комнату для допросов или ис-

следуют одну и ту же физическую улику. Можно отправлять на некоторые задания команды из двух человек, которые будут оставаться на связи с остальными. Считайте, например, что предложения, которые вносят отсутствующие в сцене игроки, они сообщают остальным по сотовому телефону. Персонажи могут носить наушник, так что плохой и хороший полицейские в допросной будут получать подсказки и от тех, кто остался по другую сторону одностороннего зеркала. Спец в прикладных науках может помочь напарнику, просмотрев снятое им видео с ноутбука. При необходимости вы можете заявить, что отсутствующий обладатель нужной способности заранее проконсультировал другого, объяснив ему, на что надо обратить внимание в сцене. Во многих случаях один детектив может собрать и подписать все улики, а технические спецы изучат их позже. Подозреваемого можно помариновать в допросной, пока детектив с нужной межличностной способностью добирается на место.

Большую часть времени стоит просто разрешить команде рыться в уликах, не оправдывая каждое использование принципа гибкого участия. Для того и нужно допущение, оно говорит: «Давайте не будем напрягаться насчёт этого маленького кусочка реализма».

Старайтесь вести команду так, чтобы разделение на группы происходило в неисследовательских сценах. Для наблюдения, переходящего в сцену погони, не так уж необходимо, чтобы все были «вроде как здесь». Находя способы время от времени работать без своего допущения, вы маскируете его наличие.

Привлеките своих игроков к его поддержанию. Расскажите им, как это описано здесь, зачем оно нужно. Объясните, что кажущийся отход от принципов полицейских шоу на самом деле их продолжение, приспособленное под нужды ролевой игры.

Принцип гибкого участия встречается не только в детективных играх. Большин-

ство команд, играющих в классическое исследование подземелья, разрешают себе использовать редкие способности отсутствующих на встрече игроков. В то же время, когда случается большая драка, считается, что их персонажей там нет.

Вы наверняка постоянно пользуетесь и другими допущениями, даже если не называете их так.

- *Принцип нарастания скорости:* количество внимания, которое вы уделяете второстепенной ветви сюжета, зависит от того, на каком этапе игры она появилась. Сцену, которую вы наполните трудностями, если игроки придут к ней в начале сценария, лучше сократить до нескольких предложений, когда близится эффектная развязка и конец встречи. Ну а если игроки решат заглянуть в неё после кульминации, имеет смысл совсем убрать оттуда препятствия.
- В ролевой игре *допущение приоритета* требует, чтобы игроки решили основную проблему сценария сами, не ожидая, что второстепенные персонажи пойдут на риск вместо них. Только задания, которые выполняются заочно, можно поручить другим.

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Детективная история в любых декорациях по самой своей природе жёстко структурирована. Сыщики узнают о загадке, затем проходят по цепочке сцен, каждая из которых завершается получением улики, указывающей на переход к следующей сцене. Рассказ достигает кульминации, когда сыщики находят и раскрывают ответ к загадке. В конце может быть, а может и не быть сцена физического противостояния с обнаруженным антагонистом.

В условиях ролевой игры добиться чёткой структуры может быть довольно трудно. Стоит предоставить игрокам избыток свободы, и они потеряют нить развития событий, а в результате получится рыхлое и неряшливое повество-

вание, которое абсолютно не способно доставить утончённое удовольствие от расстановки всего на свои места, которым славится жанр. Если руководить ими слишком усердно, игроки почувствуют, что у них отобрали свободу действий и сделали простыми наблюдателями в цепочке predetermined событий. Как вы, наверное, знаете, последнюю ситуацию часто называют «сюжетные рельсы».

Секрет успешного проведения детективных игр в том, чтобы найти баланс между этими двумя крайностями. Положение точки равновесия при этом зависит от коллективных предпочтений игроков. Группы, которые склонны блуждать в трёх соснах, с радостью примут чёткую структуру с ясными целями, линейный сюжет и однозначную развязку. Игроки, которые с лёгкостью справляются с детективной методикой или предпочитают вживание в образ продвижению по сюжету, потребуют от ведущего большего умения отпустить руль.

ВОСПРИЯТИЕ — ЭТО (ПОЧТИ) ВСЁ

Некоторые команды сверхчувствительны к наличию сюжетных рельсов. Это беспокойство — абсолютное, кстати, законное — может основываться на дурном прошлом опыте с деспотичным ведущим, который заставлял их исполнять практически пассивные роли в неизменных заранее заготовленных историях. Если игроки — ярые апологеты ролевых игр, то они могут быть недовольны из принципа, считая, что двигать и формировать историю должны именно они, а не ведущий.

Самый важный ключ к тому, чтобы игроки не жаловались на «рельсы», — оставаться гибким и реагировать на решения, которые они принимают. Мы обсудим это чуть подробнее в следующем разделе.

Однако практически так же важно не создавать у них ощущения «рельсов».

Некоторые игроки могут считать, что само наличие в системе правил СЫЩИК автоматического успеха при поис-

ке улики неизбежно ведёт к появлению «рельсов». На практике это вовсе не так. Уровень сюжетной гибкости, который может продемонстрировать ведущий, никак не зависит от непредсказуемости игровой механики (или её относительного отсутствия). Ваша способность импровизировать внутри базовой структуры сценария определяет эту гибкость. Это справедливо практически для любой системы правил.

В качестве доказательства вот вам странный факт, имевший место во время тестовых игр. Группы, которые больше всего подозревали, что попали на рельсы, играли с ведущими, которые импровизировали больше остальных.

Такой результат можно отчасти объяснить разницей вкусов игроков, но он также указывает и на то, насколько важно создать ощущение свободного выбора. Когда ведущий в ударе, видимость выбора можно внушить, даже если игроки реагируют строго по тексту сценария. Если у ведущего неудачный день, игроки могут почувствовать себя зажатými в сюжетные рамки, даже когда он выбивается из сил, чтобы подстроиться под каждое их неожиданное решение.

Вот пять способов создать ощущение свободного течения сюжета:

- Используя готовое приключение, перефразируйте всё, что можно. Избегайте чтения с листа. Даже если сценарий хорошо написан, живая речь, пусть спутанная и неуверенная, будет выглядеть естественнее, чем заготовленный текст. Некоторые ведущие слишком много зачитывают вслух, потому что им трудно быстро извлечь из текста ключевую информацию. В такой ситуации поможет маркер-текстовыделитель, с помощью которого вы легко обозначите лучшие куски, которые затем можно вплести в собственный живой рассказ.
- В сценах общения между персонажам внимательно слушайте их речь и отвечайте сообразно. Настройтесь на игроков. Это куда важнее, чем добыча улики и трата пунктов, даже

ЛИШЕНИЕ СВОБОДЫ КАК ИГРОВОЙ ПРИЁМ

Испытания, которые грозят попаданием в тюрьму или другими видами лишения свободы, следует вводить в игру с осторожностью. Если игроки могут получить в заключении новую информацию, а после им предоставится возможность относительно легко сбежать, тогда не смущайтесь ими пользоваться. Можно позволить игрокам избегать заключения в ходе проверки или состязания.

Однако повороты сюжета, при которых героев арестовывают силы правопорядка, а побег невозможен, означают преждевременный и неприятный конец игровой встречи. Либо позвольте игрокам избегать ареста, использовав межличностные способности, либостройте в сюжет способ для освобождения. На эту роль отлично подходит начало персонажей. Если герои попали в тюрьму западного типа, оно всегда сумеет их выручить спустя достаточное количество потраченных нервов и сгрызенных ногтей.

С осторожностью относитесь к сюжетам, где персонажам требуется добровольно попасть под стражу, чтобы раздобыть ключевую информацию. Многие игроки скорее согласятся, чтобы их персонажей поджарило радиацией, чем смирялся даже с кратким заключением в относительно уютной камере. К сожалению, с этим типом игроков вам не поможет аргумент, что попадание в тюрьму — это условие, необходимое по сюжету. Их позиция берёт начало из глубоко засеявшего желания сохранять эмоциональный контроль и не поддаётся разумным доводам.

если придётся отклониться от описания персонажа, которое вы видите на странице.

- ▶ Побуждайте игроков придумывать мелкие детали окружения и событий. Если они спрашивают вас, какая нынче погода, спросите их в ответ, какую бы они хотели. Если интересуются, есть ли в месте, где они находятся, тот или иной предмет, скажите, что есть, и попросите их описать его. Изредка суть загадки может оказаться завязанной на такой мелкой детали — тогда вам придётся отступить от этого метода и вернуться к своей цепочке улик. Во всех остальных случаях ищите возможность дать игрокам внести свой вклад.
- ▶ Подстраивайте ситуации и своих персонажей под персонажей игроков. Если игрок представляет неряшливого, помятого репортёра, столкните его с чиновником, до больного помешанном на чистоте и ненавидящим прессу всей душой. Если персонаж игрока без ума от сексуальных библиотекарей, он должен встречать их раз за разом, и так далее.
- ▶ Вводите в историю элементы, которые вдохнут жизнь в предыстории персонажей. Возьмите в обиход их старых друзей, знакомых, наставников, коллег и соперников.

Если вы всё ещё опасаетесь, что правила СЫЩИК требуют или приводят к линейности сюжета, вот вам в утешение ещё один, последний результат тестовых игр. Каждая группа отчиталась о событиях, случившихся на игре по одинаковому сценарию, и эти отчёты были совершенно разными. Различные действия, предпринимаемые игроками, привели к возникновению огромного веера возможных событий. Как и должно было быть.

ЛЮБОЙ ПУТЬ — ВЕРНЫЙ

Несмотря на то, что (парадоксальным образом) ощущение свободы действий важнее, чем сама свобода, также надо стараться дать игрокам максимум настоящей свободы выбора.

К счастью, дать свободу куда проще, чем создать её ощущение. Просто убедитесь, что любая улика, особенно ключевая, доступна не только обладателям способности, указанной в сценарии, но и любому игроку, который сумеет предложить правдоподобный и интересный метод её добыть. Сценарий — это фундамент, на котором вы работаете, он гарантирует, что существует по крайней мере один способ пройти историю от начала до конца. Никогда не стоит рассматривать его как единственный путь, ведущий к развязке. Команда игроков зачастую способна предложить гораздо лучшую идею, чем могло присниться автору сценария. Позвольте себе просто последовать за ними.

Есть лишь одно небольшое исключение: этот совет относится только к уликам из текущей сцены. Позволяйте игрокам перепрыгивать через сцены, получая информацию раньше, чем запланировано, только если того требует темп повествования. Если вы ещё только начали играть, когда возникла угроза пропуска сцены, и вы не уверены, что сможете на ходу придумать достаточно новых промежуточных сцен на весь вечер, всеми способами препятствуйте этим начинаниям. Когда вечер идёт к завершению, пропуск сцен может оказаться спасением — просто не забудьте втиснуть всю дополнительную информацию в оставшиеся.

Сцены из середины расследования обычно можно менять местами без ущерба для истории. Когда дело идёт к этому, всегда лучше позволить игрокам двигаться в их ритме, чем загонять их обратно в порядок действий, описанный в сценарии.

Сценарий — всего лишь чертёж. Здание строится во время игры.

ПРОВЕРКИ СПОСОБНОСТЕЙ

Правила предлагают разные способы взаимодействия со способностями героев в зависимости от ситуации. Выбрать правильный способ очень важно для того, чтобы игра не теряла поступа-

тельного импульса. Делайте этот выбор, оценивая последствия провала.

Если в результате провала персонажи не получают часть необходимой информации, успех должен быть автоматическим при условии, что у персонажа есть необходимая способность и игрок догадался её использовать. И даже в этом вам придётся импровизировать, если ни один из персонажей не заявит права на ключевую улику. Измените указанные в сценарии условия так, чтобы её можно было получить с помощью другой способности, возможно, другому игроку.

Когда у вас есть кусочек информации, освещающий загадку с интересной стороны, но не ключевой для продвижения вперёд, можете предоставить его игрокам за трату одного-двух пунктов. Размер траты зависит от того, насколько информация интересная, а не от того, насколько персонажу было трудно её заполучить.

Если провал в сцене действия может привести к травме или смерти персонажей, сам бог велел устроить проверку. Когда логика сюжета предполагает, что персонаж ведущего будет активно препятствовать персонажам игроков, добавьте состязание.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

В романе или эпизоде телесериала автор свободен перейти к следующей сцене, когда герои собрали все улики в текущей. Персонажи могли долгие часы просидеть на месте, пытаясь связать воедино полученную информацию и задаваясь бесплодными вопросами, но на экране вы этого не увидите. Нам — зрителям — не приходится переживать такие периоды.

Ролевую игру подобным образом отредактировать не получится. Игрокам неоткуда знать, все ли улики они собрали.

Вот простой приём, как ненавязчиво подтолкнуть их вперёд, не разрывая полотно воображаемой реальности.

Перед игрой возьмите небольшую карточку и крупно напишите на ней слово «СЦЕНА». После того, как игроки

КОМПЕНСАЦИЯ ЗА ПЛОХУЮ ПОСЕЩАЕМОСТЬ

Игроки постарше, которые чаще интересуются детективными кампаниями, к сожалению, частенько пропускают игры из-за внезапной смены планов. Если ваша группа состоит из таких, вы не можете быть уверены ни в одном из них, планируя очередную встречу. Чтобы компенсировать пропуски, предоставьте игрокам запас плавающих исследовательских пунктов, которые они смогут использовать для получения улик с помощью способностей, которых ни у кого из них нет. В таких случаях объясните, что персонаж вспомнил факт или метод, о котором ему раньше рассказывал ныне отсутствующий товарищ. Изменяйте количество плавающих пунктов в соответствии с нуждами команды.

соберут ключевую улику и все или большую часть остальных, а действие начнёт провисать, поднимите карточку. Игроки увидят её и поймут, что пора двигаться дальше. Конечно, вам придётся объяснить им заранее, что она значит. Просто, ясно и при этом совсем не так грубо и отвлекающе, как словесная команда.

ИДЕИ СЦЕНАРИЕВ

В этом разделе вы найдёте десять идей, которые можно развить в полноценные дела. Если игроки уже прочитали эту часть, используйте их как образцы для собственных сценарных заготовок.

ГЕРМЕТИЧНОЕ АЛИБИ

Когда врача-репродуктолога Валида Али находят мёртвым от удущья в собственном БМВ, подозрение сразу падает на управляющего его дома — Владимира Уманского. Уманский обладает способностью откачка кислорода и вёл с Али неприятную судебную тяжбу. Однако у него оказывается железное алиби, и детективам

приходится искать дальше. Со временем расследование приводит игроков к Тодду и Джессике Малдоуни — чете мутантов, которые смогли обрести ребёнка с помощью Али. Они — заводчики и женились специально ради того, чтобы произвести на свет детей с улучшенными мутантными способностями. Однако пара обнаружила, что их ребёнок не унаследовал ДНК отца: Али из-за некомпетентности, а может, неприятели оплодотворил яйцеклетку Джессики сперматозоидами немутанта. Способность Тодда — поглощение; он использовал её, чтобы позаимствовать у Уманского откачку кислорода, а затем убил доктора. Вам решить, был ли Уманский жертвой или соучастником преступления.

ТОЧКА СБРОСА

Бывший сотрудник ПУР со способностью полёт становится главным подозреваемым в убийстве. Его любовница-норм Грэйс Хэмилтон оказывается размазана по асфальту после падения с большой высоты, а вокруг нет высотных зданий. Виноват или его подставили? Какие скелеты из отрядского шкафа он может вытащить на свет?

Это дело можно связать с уже сыгранным сюжетом второго плана, в котором впервые появился Джо Стилсон, враг одного или нескольких персонажей игроков. Или он может быть замешан в тёмном прошлом их начальника смены.

Если его подставили, то виноват преступник, которого Уилсон ранее упёк за решётку. Он похитил Грэйс и сбросил её с планера, чтобы не выдать себя шумом мотора.

С ХРУСТЯЩЕЙ КОРОЧКОЙ

Тайлер Болч, о котором известно, что он обладает магнетизмом и властью над землёй, убивает ненавистного сводного брата из огнемёта, надеясь, что это примут за атаку потоком огня. Он решил, что каждый, кто взглянет на диаграмму Квэйда, сразу поймёт: он не мог этого сделать, потому что его способности



слишком далеко от потока огня на генетической карте.

ВРАЧЕБНАЯ ОШИБКА

Убийство известного хирурга прослеживается до инцидента, когда он по ошибке пересадил костный мозг мутанта юной Молли Моррис, после чего у неё появились клыки и способность яд (укус). «Заказала» врача её мать, обезумевшая от того, что непривлекательные мутантные силы дочери порушили её карьеру участницы конкурсов красоты.

НЕРВНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Международный курьер найден мёртвым в номере отеля. ПУР пригласили на место преступления, когда обнаружили там пластиковый пакет со следами мутантной ДНК. Расследование приводит героев в теневой мир международной контрабанды органов. Оказывается, что курьер вёз нервную ткань (источник найденной ДНК), которую китайское правительство извлекло из тела казнённого политического преступника. Купил её доткомовский миллионер в надежде получить сверхъестественную скорость.

Убийца — родственник невольного донора, сбежавший из Китая во время пост-ФСМных репрессий.

КОРМ ДЛЯ СОБАК

Продавец антиквариата Дуглас Чарбот найден мёртвым в своей квартире. Его разорвал на куски любимый золотистый ретривер Робби. Кто использовал управление зверями, чтобы превратить домашнего любимца в орудие убийства?

ЛЮБОВЬ ЗЛА

Смерть от побоев мутанта Б-типа из раков сначала кажется делом рук бархедов. Дальнейшее расследование проясняет, что она попала в некрасивый любовный треугольник внутри собственной компании. Хотя удары наносили бархеды, заманил на смерть её один из собственных товарищей.

ЭТОТ ВЗГЛЯД ТВОИХ ГЛАЗ

Воротила рынка недвижимости Освальдо Перез найден над телом убитой жены — весь в крови и бормочущий что-то невнятное. Улики указывают на то, что он убил её, но странное поведение заставляет детективов из отдела убийств связаться с ПУР и запросить эксперта по протоколу ЭМАТ. У Переза действительно обнаруживаются признаки ментального воздействия. В результате дело передают в ПУР. Персонажи игроков со временем выясняют, что:

- Женщина завела роман со своим инструктором йоги, Джейсоном Диллманом.
- В последнее время она настаивала на продолжении отношений, он же, напротив, хотел расстаться.
- Возможно, она шантажировала его привычкой соблазнять богатых клиентов.

Однако здесь есть подвох. Освальдо подстроил всё так, чтобы иметь удовольствие лично убить неверную жену и одновременно подставить её любовника. Он узнал, что нелегал, работающий на его строительную фирму, обладает способностью контроль эмоций, и запла-

тил ему, чтобы тот обеспечил ему прилив ярости перед убийством. Таким образом не только стало легче убить жену, но и появилась возможность засветиться перед экспертом ЭМАТ как жертва чужого воздействия. Перез уверен, что его работник достаточно боится депортации и будет держать язык за зубами насчёт их сделки.

КАБЫ НЕ МИЛОСТЬ БОЖИЯ

Член другой команды ПУР, возможно, совершил убийство под действием вызванного дефектом помешательства. Персонажи игроков расследуют дело, подвергаясь давлению со стороны других команд, которые намекают «сделать, как надо» и найти козла отпущения. Тем временем в сюжете второго плана персонаж игрока с дефектом, который может вызвать наиболее похожее помутнение, с ужасом ощущает, что его собственное состояние ухудшается.

ЯРОСТЬ

Убит исследователь СВСП, а его лаборатория и отчёты уничтожены. Сначала улики указывают на рассерженного подчинённого, затем — на промышленный саботаж со стороны фармацевтической фирмы-соперника. В конце концов становится ясно, что преступление совершила новая острорадикальная группа анти-мутантов, которая уверена, что эта болезнь — Божий способ исправить ошибку природы. Или наоборот, фанатики могут быть главными подозреваемыми, а представители фармацевтической фирмы — настоящими злодеями.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СУПЕРСПОСОБНОСТИ

В отличие от обычных исследовательских способностей, насчёт мутантных исследовательских способностей никогда нельзя быть уверенным, будет ли у игроков к ним доступ. Поэтому никогда не следует делать так, чтобы способность мутанта была единственным способом для получения ключевой улики.

А вот альтернативным, более эффективным способом добыть улику мутантная сила вполне может быть.

Большинство исследовательских суперсил позволяют персонажам получить ту же информацию, какую они добыли бы обычным образом, но быстрее и с большим шиком.

ПРАВДОПОДОБИЕ СУПЕРСПОСОБНОСТЕЙ

Мир «Блюза города мутантов» — не одна из тех вселенных, где возможно всё. Суперсилы существуют, но работают в предсказуемой манере. Природа ФСМ остаётся загадкой, но соотношения между способностями хорошо известны.

Это постоянство окружающего мира необходимо, чтобы игроки отличали возможное от невозможного, когда они пытаются понять, что же произошло на месте преступления. Они знают, что загадка запертой комнаты может объясняться наличием мутанта со способностью фаза или что подозреваемый мог сбежать, улетев с балкона. Однако если свидетель утверждает, что способен прозревать будущее, они могут уверенно считать его сумасшедшим или обманутым — это так же невозможно в игровом мире, как и в нашем.

Старайтесь не отклоняться от приведённой псевдонаучной системы мутантных сил, когда придумываете новое дело, иначе вы рискуете подорвать ощущение предсказуемой реальности. Если вы вводите исключения к тому, как работают способности, не делайте это небрежно или ради того, чтоб прикрыть мелкие дыры в сюжете. Существование персонажа, чьи способности не вписываются в диаграмму Квэйда, стало бы огромным событием в игровом мире, точно также, как обнаружение новой не описанной ранее способности. Если вам никак не обойтись без этих элементов, сделайте их центром сюжета. И построй-

те свою загадку таким образом, чтобы героям не пришлось догадываться, что вы втайне изменили детали игрового мира. Не ставьте игроков в условия, когда они не смогут двинуться дальше, пока не догадаются, что у подозреваемого новая способность или нестандартный набор сил. Лучше сделайте это частью условия задачи или позвольте им узнать об этом каким-то другим путём.

Однако ещё интересней подразнить игроков перспективой поразительного переворота в анаморфологии, построив историю так, чтобы в финале это всё оказалось подделкой, и вернуться к информационному статусу кво. Мутант с на первый взгляд неопи-санной способностью может, например, притворяться, чтобы обмануть институт Квэйда или получить таким образом алиби.

Если вам кажется, что в системе мутантных способностей нужно что-то изменить, сделайте это до начала игры. Может быть, вы захотите добавить новые суперсилы; в таком случае разместите их на диаграмме Квэйда и предоставьте игрокам доступ к ним на стадии создания персонажей.

Заранее обдумайте, не добавят ли новые силы подводных камней в игру. Мы отказались от нескольких типичных для комиксов способностей из-за того, что они портят детективные сюжеты. Будьте так же внимательны, если решите изменить свойства имеющихся способностей. Некоторые проблемные силы, такие, как чтение мыслей и фаза, мы включили в книгу, но ограничили таким образом, чтобы минимизировать их разрушительный для тайн и загадок потенциал.

ОТЛОЖЕННЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Следующий сценарный приём годится для всех игр по системе правил СЫЩИК, в которых персонажи имеют доступ к услугам криминалистической

лаборатории или поручают другим проводить для них исследования.

Скорость продвижения по сюжету можно регулировать с помощью **отложенных результатов**. Такое случается, когда ради правдоподобия нужно выждать некоторое время, пока эксперты исследуют отданные им улики. В телесериалах часто случается, что результаты анализов круто поворачивают течение расследования. Может выясниться, что главный подозреваемый невиновен, или найтись связь с новыми свидетелями и местами. Или изменится смысл уже собранной информации, и сыщикам придётся заново опрашивать свидетелей и более тщательно обыскивать место преступления.

Отложенный результат может работать как ключевая улика с таймером и направить героев к новой сцене. Это полезный приём для сценариев, в которых можно проходить сцены в любой последовательности. Если игроки заскучают или завязнут в одной сцене, им могут позвонить из лаборатории и позвать за новой информацией, которая придаст сюжету долгожданный свежий поворот.

Прибытие отложенных результатов также может поменять отношение персонажей к уже полученным уликам без перехода к новой сцене. Они могут лишиться подозреваемого алиби, отредактировать составленную последовательность событий или опровергнуть показания свидетеля, чьё восприятие оказалось ненадёжным.

Новости из лаборатории, требующие внимания героев, также можно использовать, чтобы завершить сцену, из которой игроки никак не хотят уходить, хотя все полезные улики там уже собраны.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Игра по правилам СЫЩИК всегда, когда это возможно, обращена к игрокам. Если вы ведёте игру и решаете, назначить проверку игроку или бросить

кубик самому за персонажа ведущего, всегда выбирайте игрока. Например, вы хотите добавить в игру вероятность того, что доведённая до отчаяния родственница похищенного человека разочаруется в работе ПУР и расскажет обо всём прессе. Вместо того, чтобы проходить за неё проверку самообладания, позвольте игрокам пройти проверку навыка успокаивания, чтобы понять, удалось ли им удержать её от такого шага.

Если вы хотите, чтобы персонаж ведущего украл что-либо в ситуации, когда герои никак не могут повлиять на результат, просто скажите, что у него получилось. Не стоит проходить за него проверку воровства. Иначе вы получите вредное ветвление сценария: создадите неопределённость для себя самого, которую игроки даже не заметят. Если они не могут повлиять на результат, то не получают от дополнительной неопределённости никакой пользы.

Однако всегда уместно позволить персонажам ведущего проходить проверки для собственной защиты в сложной ситуации, когда игроки тоже бросают кубик. Очевидный пример — в бою.

В играх-хоррорах «Эзотерристы», «Страх как он есть» и «Ктулху» ведущим не советуют назначать второстепенным персонажам проверки самообладания. Если те сходят с ума, это должно идти на пользу сценарию — или быть событием, которому грои могут препятствовать, проходя проверки собственных способностей. В «Блуже города мутантов» самообладанию отведена иная роль — защиты от ментальных суперсил и последствий дефектов. Поэтому все персонажи ведущего должны иметь рейтинг самообладания.

Персонажи ведущего не ищут улики во время расследования и соответственно не нуждаются в исследовательских способностях. Мутантные исследовательские способности — исключение из этого правила, так как умение преступника или свидетеля видеть сквозь стены или читать мыс-



ли может сыграть важную роль в сюжете. Возможно, вы захотите назначить исследовательские рейтинги учёным консультантам, криминалистам и другим копам, чтобы обозначить уровень их профессионализма по сравнению с главными героями. Обычно бывает проще так и отметить в своих записях, не мучаясь с цифрами и способностями. Не утруждайте себя, выдавая способности с учётом пунктов опыта, — просто выберите способности и рейтинги, как того требует сюжет.

Большинство стандартных общих способностей годятся для персонажей ведущего. Предусмотрительность под вопросом, но вы можете одобрить её из соображений доступа к информации, хотя персонаж никогда не будет проходить проверки. Простым статистам, будь то мутанты или нет, можно добавить бегство из «Ктулху» (см. врезку на стр. 165), а также чувство опасности. Те редкие персонажи, которые более компетентны, чем обученные, увешанные наградами детективы

РЕЙТИНГ КАК УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

От рейтинга общих способностей персонажей ведущего может зависеть сложность проверок, которые проходят персонажи игроков. Рейтинг персонажей ведущего переводится в сложность так:

Рейтинг	Сложность
1–7	4
8–12	5
13–16	6
17+	7

Детектив Уиллс (которую играет Линн) находится в комнате, когда Ричард Уэйн Джейсон — персонаж ведущего — пытается незаметно вытащить пистолет из ящика стола. Вместо того, чтобы проходить проверку воровства за Джейсона, вы требуете проверку слежки от Линн, чтобы узнать, заметила ли Уиллс его движение. Рейтинг воровства у Джейсона равен 12, так что сложность проверки слежки 5.

Это правило подходит для всех игр по системе правил СЫЩИК.

полиции, получают более 60 пунктов на общие способности. Обычные ребята могут иметь настолько низкий рейтинг, насколько вы сочтёте нужным.

Мутантные способности также не обязательно рассчитывать из количества пунктов опыта, положенного для персонажей игроков. Наши герои — первый эшелон мутантов, ко-

торые получили способности давно и постоянно ими пользуются на работе. Люди, которые не используют свои силы, будут иметь меньше способностей, меньшие рейтинги или и то, и другое. Изредка попадающиеся личности, которые отточили свои суперсилы больше, чем наши герои, могут иметь 48 или даже 64 пункта опыта для распределения — плюс-минус пункт-другой. Как бы то ни было, силы всегда увязаны с диаграммой Квэйда.

Обращайте внимание и на дефекты, когда выбираете способности для мутантов. Однако персонажи ведущего не проходят проверки самообладания или здоровья, чтобы бороться с их симптомами. Вы просто решаете из сюжетных соображений, где и когда они сдадутся. Возможно, вы захотите указать стадию развития дефекта, чтобы понизить, насколько он запущенный.

СЮЖЕТЫ ВТОРОГО ПЛАНА

Ваша первая игра в «Блюз города мутантов», наверное, должна быть целиком посвящена раскрытию одного дела плюс пара (а то и вообще ноль) упоминаний о личной жизни детективов.

После этого большинство эпизодов включают в себя один или два сюжета второго плана. Это вторичные сюжетные линии, построенные вокруг проблем конкретного члена команды. Для вдохновения можно глянуть свежие выпуски любого полицейского сериала. Сюжеты второго плана придают объёмность персонажам, делают их реалистичнее, ведь у команды появляется эмоциональная жизнь, связанная с их внутренней борьбой. Также они выравнивают темп игры, позволяя незанятым игрокам спокойно обдумывать основную загадку, пока попавший в центр внимания занимается своим сюжетом.

ПОИСК СЮЖЕТОВ

Попросите своих игроков приготовить три затравки для будущих сюжетов второго плана с участием их персонажей. Напоминайте, чтобы они добавляли новые по мере использования старых. Примеры таких затравок есть в разделе «Сюжеты второго плана» главы «Подсказки для игроков».

Хотя некоторые сюжеты могут быть лёгкими, радостными или забавными, берегитесь игроков, которые сторонятся риска и желают, чтобы с их персонажами происходили одни лишь хорошие вещи. Если игрок предлагает только спокойные ситуации, у вас есть два выбора. Можно отправить их на пересмотр с просьбой добавить напряжения. Или взять то, что предложил игрок, а затем найти способ ввести драматичный выбор в его праздник позитива. Например, игрок выигрывает в лотерею и обнаруживает себя в осаде среди нахлебников и сборщиков денег на благие цели. Если богатый дядюшка дарит ему «Феррари», может оказаться, что машина в угоне — или история только начинается, когда милый старик вдруг попадает в какой-то переплёт.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТОВ

В начале каждой игровой встречи решите, кто из игроков сегодня будет звездой в сюжете второго плана. Хотя вам может быть удобней спланировать это заранее, законы Мёрфи никто не отменял. Вся подготовка, которую вы устроили в расчёте на конкретного игрока, может пойти прахом, когда в последний момент он не придёт.

На первый раз выбирайте игроков, у которых лучше получается передавать характер персонажа и продвигать вперёд личные ветки сценария. Тогда они будут служить примером для менее уверенных в себе членов группы. Со временем должно получиться так, что все игроки примерно поровну были в центре внимания, а порядок нарушается специально, чтобы сохра-

нить элемент неожиданности. Перебои в посещаемости, скорее всего, решат эту проблему за вас. Записывайте, сколько раз каждый игрок получил сюжет второго плана, чтобы никто из постоянного состава не отставал больше, чем на один или два.

Выбрав игрока, посмотрите, есть ли у его персонажа генетические дефекты. В таком случае, сюжет должен примерно половину времени вращаться вокруг них. Чаще всего это означает ситуацию, которая может в зависимости от действий персонажа спровоцировать кризис дефекта. Для разнообразия добавьте сюжеты, когда герой сталкивается со своим дефектом не напрямую. Он может, например, испугаться того, что его дефект начинает вести себя хуже, а потом окажется, что это симптомы другого не столь страшного заболевания. Или дайте ему встретить другую жертву дефекта, которая страдает от более поздней стадии.

Если вы не строите сюжет вокруг дефекта, тогда выберите одну из трёх затравок, которые предложили игроки, и развейте её в небольшую историю. По возможности выберите ту, тема которой перекликается с основным сюжетом игровой встречи. Сюжет второго плана может зеркально отражать основной или контрастировать с ним.

Главная тема вечера — убийство мутанта, скрывающей свои способности, совершенное её мужем. Он думал, что она ему изменяет, а она втайне ходила к мошеннику-доктору, который обещал вылечить её от мутаций. Вы решили, что сегодняшний сюжет второго плана будет посвящён персонажу Линн. Из трёх придуманных ею затравок ближе всего к сегодняшней теме недоверия та, в которой её персонаж, детектив Уиллс, опасается, что муж начал ей изменять.

Пока остальные игроки заняты предыгровой болтовнёй, быстро набросайте идеи для трёх срежиссированных сцен, в которых вводится,

раскрывается и завершается второй-степенная история.

Вы записываете их основные идеи, которые получают развитие в игре:

- ▶ Первые признаки измены.
- ▶ Разговор с мужем.
- ▶ Результат: примирение или разрыв?

В концовке сюжета второго плана, особенно если он не связан с дефектами, перед персонажем должен встать трудный выбор, или же решения, принятые раньше, выливаются в успех либо провал. Именно потому, что детективные сценарии часто кажутся линейными, даже если вы изо всех сил импровизируете, сюжеты второго плана должны иметь максимально свободный финал и, что даже важнее, давать ощущение свободы. В телесериалах, которыми мы вдохновлялись, личные сюжеты помещают персонажей в трудные обстоятельства. Игроки часто ощущают себя в ловушке, если оказывать на них такое давление, под которым постоянно живут выдуманные персонажи. Имейте это в виду и устраивайте сцены второго плана таким образом, чтобы игроки ясно понимали, что результат напрямую зависит от действий их персонажей.

Время от времени в сценах второго плана могут появляться элементы опасности и вызова. Но с таким же успехом они могут быть целиком посвящены раскрытию образа персонажа без единого броска кубика.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЮЖЕТОВ ВТОРОГО ПЛАНА

В то время как одни полицейские сериалы всегда умеют вписать сюжет персонажа в одиночный эпизод, другие продолжают его по несколько недель. Чтобы повторить такую структуру, сконцентрируйтесь на одном сюжете каждую игровую встречу, но при этом позволяйте остальным игрокам с незаконченными историями с прошлых встреч делать свои личные дела между сценами расследования. Разрешайте игрокам это после того,

как они сами попросят. Если игрок рад заниматься одним лишь основным сценарием, пусть личные проблемы его персонажа на этот раз останутся за кадром. Вернётесь к ним позже. Вы можете заметить, что многие сериалы поступают так же, бросая и продолжая вторичные сюжетные линии, чтобы уделить всему составу персонажей равное количество внимания.

ПОБОЧНЫЕ РАССЛЕДОВАНИЯ

Сюжеты второго плана не обязательно должны быть посвящены свободному времени детективов. Они могут строиться и на рабочих проблемах, которые проистекают из прошлых дел персонажа. Хотя мы видим только самые интересные расследования из тех, которыми занимаются детективы, давайте всем понять, что у них есть и более простые и скучные дела между сценами и игровыми встречами. Они также выполняют и рутинную работу вроде заполнения бумаг и посещения суда.

Как и все детективы в больших городах, члены ПУР в работе по уши и ино-



гда расследуют несколько дел одновременно. Сюжет второго плана может вращаться вокруг раскрытия мелкого преступления с участием мутанта. Оно может быть даже забавным и служить для морального отдыха от более мрачного основного дела.

Ведущий может время от времени добавлять срежиссированные сцены с расследованием мелких дел ради корректировки темпа игры. Возможно, вы решите дать игрокам развеяться или переключиться с дела, в котором они застряли. Связующая срежиссированная сцена такого типа — допрос поразительно недалёкого и противного подозреваемого, от которого можно добиться признания в течение единственной сцены.

Большинство советов, описанных в разделе «Методика работы в ПУР», относятся к изматывающей рутине повседневной полицейской работы и подходят для побочных расследований больше, чем для поразительных головоломок из главной сюжетной линии.

СЦЕНЫ ДЕЙСТВИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУПЕРСИЛ

«Блюз города мутантов» посвящён полицейским расследованиям в мире, изменённом массовым пришествием суперсил, в большей степени, чем использованию этих самых суперсил. Многие сценарии прекрасно разыгрываются даже в том случае, если персонажи ни разу не воспользовались своими мутантными способностями. Если вы строите свои истории так, что они всегда заканчиваются сценой побоища с применением суперсил, в которых герои задерживают плохих парней, сами загадки будут иметь довольно простой ответ: преступником всегда будет могущественный мутант, способный в одиночку подраться со всей командой героев.

Хотя время от времени такой подход вполне хорош, вы наверняка захотите найти другие способы задейство-

вать суперсилы детективов. Потратив время на то, чтобы найти своё любимое сочетание способностей и изучив, на что они способны, игроки будут ждать возможности блеснуть ими хотя бы иногда.

Один из способов дать такую возможность — ввести побочные сцены действия. Это погони, бои или трюки, которые не относятся к основной загадке истории. Например, в поисках свидетеля команда может зайти в наркопритон, полный накидавшихся мутантов. При виде их местные бросаются в драку. Они не главные злодеи, но послужат отличными противниками для эффектной интерлюдии, после победы в которой герои смогут продолжить своё расследование.

Время от времени можно вставить короткую сцену действия, когда детективов из ПУР отправляют помочь своими суперсилами другим полицейским, будь то ситуация с заложниками или разгон беспорядков. Такая сцена разыгрывается в начале нового сценария. В её конце члены отряда сталкиваются с настоящей загадкой. Если они подавили беспорядки, например, то могут найти на месте жертву убийства после того, как толпа рассеется.

Сюжеты второго плана дают персонажам отличную возможность похвастаться своими суперсилами. Раз уж вы сочиняете их под конкретного персонажа, то можете придумать ситуации, которые требуют использования именно его нечеловеческих способностей.



ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ИГРОКОВ

Следующие советы для игроков относятся именно к «Блюзу города мутантов».

ВЫБОР НАЧАЛЬНИКА СМЕНЫ

Готовясь к первой игровой встрече, прочтите описания четверых начальников смены ПУР, начиная со стр. 170. В самом начале игры, ещё до того, как герои примутся за расследование, поговорите с другими игроками и решите, кто из лейтенантов будет присматривать за вашей командой. Это обсуждение ведётся от имени игроков; персонажи не вправе выбирать, кто будет у них начальником. В большинстве историй предполагается, что вы и ваши товарищи по команде довольно давно работаете под его началом и имеете кое-какие совместные воспоминания. Можно даже уточнить, какие именно. Однако если каждый игрок скажет, что его персонаж — лучший друг начальника, ожидайте, что ведущий вставит вам пару палок в колёса. Например, когда один из героев — протеже начальника, законы драмы просто велят, чтобы другой оказался у него в чёрном списке.

Самый явный выбор — это лейтенант Крозе. Он простой и честный человек, который прикроет вас в трудную минуту, но ожидает хорошей работы.

Если ваша группа склонна застревать в сюжете и нуждается в том, чтобы её подгоняли и подталкивали, можете выбрать требовательную лейтенанта Перро. Она будет криками возвращать вас на верные рельсы, если вы завяжете под кучей добытых улики.

Группы, которых нервирует строгий контроль, могут предпочесть работу под началом раздражительного, но и невнимательного лейтенанта Хэйга. К тому же он может оказаться неожиданно снисходительным, если им случится слегка преступить черту.

Если хотите начальника с хорошими связями и подкованного в политике, выбирайте лейтенанта Бивана. Он может потянуть за ниточки в ваших интересах, но очень амбициозен и требует ответных услуг.

Ведущий вправе придумать своих собственных начальников смены взамен описанных в этой книге, особенно если ваша команда уже играла в предыдущую версию «Блюза».

СЮЖЕТЫ ВТОРОГО ПЛАНА

Сюжеты второго плана — это личные истории, которые полностью вращаются вокруг вашего персонажа. После первого дела, которое обычно бывает вводным сценарием, целиком посвящённым методам расследования, в игре начнут появляться сюжеты второго плана. Каждый игрок раз в несколько встреч обнаружит своего героя в центре такого сюжета.

Приготовьте три заправки для сюжетов с участием вашего персонажа. Они должны укладываться в одну строку или предложение — достаточно характерные, чтобы послужить опорой для ведущего, и достаточно общие, чтобы позволить ему придумать все детали. Выбирайте ситуации, которые позволят раскрыть вашего персонажа, создавая для него напряжённый

и при этом выразительный конфликт. Мрачные и драматичные истории характерны для жанра, но вы можете уравновесить их счастливыми происшествиями. Даже лёгкий или юмористический сюжет должен содержать какое-то препятствие, которое персонаж будет вынужден преодолеть.

Возьмите следующие затравки, которые мы по большей части подсмотрели в типичных полицейских сериалах, для примера — или спишите их к себе целиком:

- ▶ Поучаствовал в движении за права мутантов.
- ▶ Подружился с трудным подростком.
- ▶ Затравлен журналистом.
- ▶ Секретный информатор попал в неприятную ситуацию и нуждается в помощи.
- ▶ Столкнулся с доказательствами нечистоплотности другого копа.
- ▶ Клиника заводчиков преследует с предложениями стать донором яйцеклетки/спермы.
- ▶ Пожилого соседа ограбили.
- ▶ Бывший возлюбленный попал в неприятности.
- ▶ Ряженный пытается завербовать в свою «супер-команду».
- ▶ Вас готовят к выступлению на телевидении.
- ▶ Ваш персонаж работает по вечерам телохранителем.
- ▶ Новая любовь.
- ▶ Старая распря с начальником смелы вылезла наружу.
- ▶ Преступник, упечённый за решётку, вернулся и грозит мстью.
- ▶ Ваш персонаж под давлением признаётся в нетрадиционной ориентации.
- ▶ Прокурор заставляет солгать во время дачи показаний.
- ▶ Не даёт покоя поклонник/поклонница с пунктиком на полицейских мутантов.
- ▶ Разрыв отношений.
- ▶ Отношения под угрозой из-за работы.
- ▶ Родственника затащили в армию Жилия Тремблэ по борьбе с пришельцами.
- ▶ У родственника проблемы с законом.
- ▶ Мутанты-сепаратисты оказываются плохими соседями.
- ▶ Кто-то сдаёт героя отделу внутреннего контроля.
- ▶ Учёные-исправители убеждены, что в крови героя есть лекарство от мутантных сил.
- ▶ Проблемный давно потерянный родственник внезапно возвращается.
- ▶ Засранец-ответчик получает притянутый за уши оправдательный приговор, и герой подозревает, что кому-то дали взятку.
- ▶ Отделение судебной анаморфологии ИК пытается переманить к себе.

Сюжеты второго плана должны быть про вас. Если вы хотите, чтобы в вашей идее поучаствовал другой персонаж игрока, сперва заручитесь его согласием. При необходимости измените условия так, чтобы вам обоим было интересно.



ТЕХНИКИ ДОПРОСА

Хотя система правил СЫЩИК никогда не откажет вам в улике, если у вас есть необходимая способность и вы ищете в нужном месте, искать всё-таки надо. В полицейском расследовании основную часть важной информации дают разговоры с экспертами, свидетелями и подозреваемыми. Если вы не сумеете задать правильные вопросы, то можете не получить важную улику. Вы как игроки не являетесь опытными детективами, но ваши персонажи — да. Чтобы помочь вам в этой роли, ниже приведён список стандартных вопросов. Большинство из них рассчитаны на расследование убийства. Сверьтесь с ними, если потянете нить посреди сцены допроса.

- ▶ Где вы были между X и Y часами? (X и Y — временные рамки расследуемого преступления).
- ▶ (Если имеется алиби) Кто может это подтвердить?
- ▶ Кому выгодно совершённое преступление?
- ▶ Знаете ли вы кого-нибудь, кто мог желать жертве зла?
- ▶ Ему кто-нибудь угрожал?
- ▶ В каких отношениях вы состояли с жертвой?
- ▶ Что он был за человек?
- ▶ Какая ситуация была у него в семье?
- ▶ Были ли у него проблемы в семье или в отношениях?
- ▶ Как у него было с деньгами?
- ▶ Знаете ли вы кого-то, кому жертва доверяла?
- ▶ Какими крупными делами жертва занималась в последнее время?
- ▶ Была ли жертва (или другие фигуранты дела) открытым мутантом?

Отсканируйте, вырежьте и заламинируйте приведённую ниже справочную карточку для удобства использования на игре.

- ▶ Где вы были между X и Y часами? (X и Y — временные рамки расследуемого преступления).
- ▶ (Если имеется алиби) Кто может это подтвердить?
- ▶ Кому выгодно совершённое преступление?
- ▶ Знаете ли вы кого-нибудь, кто мог желать жертве зла?
- ▶ Ему кто-нибудь угрожал?
- ▶ В каких отношениях вы состояли с жертвой?
- ▶ Что он был за человек?
- ▶ Какая ситуация была у него в семье?
- ▶ Были ли у него проблемы в семье или в отношениях?
- ▶ Как у него было с деньгами?
- ▶ Знаете ли вы кого-то, кому жертва доверяла?
- ▶ Какими крупными делами жертва занималась в последнее время?
- ▶ Была ли жертва (или другие фигуранты дела) открытым мутантом?

Меняйте тактику в зависимости от темперамента и эмоционального состояния свидетеля. Если вы не можете понять, что творится у него в голове, спросите у ведущего, не даст ли вам судебная психология подсказку насчёт его или её характера. Таким образом можно узнать, например, как лучше преодолеть сопротивление свидетеля — запугиванием или лестью.

ПИЩЕВАЯ ЦЕПОЧКА

Драки на суперспособностях обрамляют этот вводный сценарий, в котором команда попадает в условия жёсткой нехватки времени. Необходимо остановить печально известный в прошлом и недавно возродившийся культ убийств до того, как они сумеют добавить в свой список новые жертвы.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Шест лет назад город содрогнулся от ужасных деяний маньяка-убийцы, который называл себя Антрофаг. Совершив цепочку преступлений, в которой были два проникновения в жилище и по крайней мере одно спонтанное похищение в одиночку, он убил целых одиннадцать человек. Он дразнил полицию и посылал части тел по почте журналистам. Несколько раз он писал им, что частично съел своих жертв. Обнаглев, он стал загружать собственные видео в Интернет. Надев маску и изменив свой голос с помощью электроники, он хвастался своими преступлениями и вещал о том, что является предвестником грядущего конца света.

Антрофага в конце концов схватили в его убежище. Он оказался садовником и начинающим музыкантом по имени Вальдо Маклаган. Осуждённый и приговорённый к заключению в особо охраняемой тюрьме Антрофаг провёл остаток жизни почти в полной изоляции. Три года назад его убил другой заключённый. Один из самых кошмарных персонажей эпохи пост-ФСМ ушёл в историю.

Или нет.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Помощь ПУР потребовалась для разрешения ситуации с заложниками. Джаред Уиттен, зарегистрированный обладатель испускания радиации и самоподрыва с давнишними психическими проблемами, захватил полный автобус людей и требует выполнения целого букета дурацких требований. От персонажей игроков зависит, удастся ли извлечь Уиттена из автобуса, а пассажиров избавить от угрозы.

После Уиттен заявляет, что Антрофаг всё ещё на свободе и пытался завербовать его в помощники. Хотя это очень похоже на его обычные параноидальные высказывания, анализ по протоколу ЭМАТ всё-таки выявляет у него следы мутантного ментального воздействия. После этого команде поручают найти того, кто залез Джареду Уиттену в мозги.

РАССЛЕДОВАНИЕ

В сцене **Всеми забытый** кратко рассказывается, что Уиттен опустился на дно общества и что до того, как он эффектно сошёл с ума, никто не обращал на него ни малейшего внимания. В **Лете Антрофага** команда знакомится с пожелтевшими материалами дела об ужаснейшем серийном убийце города. Анатомия пронзания приводит их в Исправительный центр Кейна, надёжнейшую тюрьму для мутантов, где они узнают об унижительном конце Вальдо Маклагана. **Такой хороший мальчик** приведёт на пахнущий сигарным порог дома Селесты Маклаган,

милейшей пожилой леди, благодаря которой Вальдо появился на свет.

Чем дальше заходит расследование, тем больше бредни Джареда Уиттена начинают походить на правду; новые преступления, совершённые как будто бы самим Антрофагом, потрясают город.

Тогда я была совсем другой сводит команду сыщиков с бывшей девушкой Маклагана. Она может навести их на след его лечащего врача, доктора Кельвина Штайнера.

В ЧЁМ ПОДВОХ

Антрофаг, которого убили в тюрьме, был не настоящим виновным, а неудачником с помутнённым сознанием; на эту же роль готовили и Джареда Уиттена.

ПРЕСТУПНИК

Настоящий Антрофаг — доктор Кельвин Штайнер, психотерапевт, специализирующийся на ментальных расстройствах плюсов, и сам тайный мутант. Используя свою способность манипуляции памятью, он ломал личности наиболее уязвимых из своих пациентов. Некоторые, как Джаред Уиттен, становились слишком непредсказуемыми, чтобы ими можно было воспользоваться. Других он превратил в абсолютно преданных себе последователей. Один из них, Луис Графф, в конце концов созрел для того, чтобы примерить образ Антрофага, и начал в городе новую волну убийств, чтобы доставить Штейнеру его извращённое удовольствие кукловода.

Раскрыв секрет Штейнера, сыщики в финале вступают в бой с его сектой душевно искалеченных мутантов на берегу живописного озера.

СЦЕНЫ

УЖАС НА 70А

Тип сцены: вводная/сцена действия.

История начинается, когда сыщики встречаются в сцене с захватом заложников.

Если это ваше первое приключение по «Блюзу города мутантов», возможно, стоит начать с того, чтобы игроки кратко описали, как персонажи провели утро перед работой, и представили их вам и остальным игрокам.

Прибыв на место, они обнаруживают, что полицейские барьеры перегораживают крупный перекрёсток в центре города. Посреди перекрёстка стоит развёрнутый по диагонали пассажирский автобус. Его окна изнутри заклеены газетными листами.

Вокруг автобуса разворачивается сцена нарастающей истерии. Патрульные выстроились вдоль баррикад, сдерживая репортёров, зевак и напуганных родственников. Каждые несколько минут толпа поднимается волной, грозящей перевернуть барьеры. Полицейские кричат в громкоговорители, требуя от толпы успокоиться, — совершенно бестолку. Клерки из офисных высоток вокруг свешиваются из окон. Похоже, каждый второй держит в руках смартфон или камеру, полный решимости сделать собственную запись назревающей катастрофы.

Герои проталкиваются сквозь толпу к баррикаде и показывают свои жетоны. Потратив 1 пункт запугивания, полицейского жаргона или успокоивания, один из сыщиков может заставить толпу эффектно расступиться перед собой.

Патрульный проводит команду к передвижному командному центру — тягачу фуры, переделанному в полицейский бронемобиль. Внутри простые офицеры связи сидят за мониторами следящего оборудования, в то время как их начальники нервно ходят туда-сюда и потеют.

Руководители операции отрывисто представляются. Главный начальник — специалист по освобождению заложников Лорин Притчард. Это напряжённая широкоплечая женщина, которая всё время мучается, пытаясь удержать на месте плохо скрученный пучок волнистых каштановых волос. Её правая рука — Кен Свэйлс, лейтенант

полицейского спецназа. Высокий afroамериканец с длинным лицом, он не переставая промокает свой потный лоб салфетками, которые забрал из кармашка с чьей-то недоеденной пиццей.

Полицейский жаргон позволяет группе понять, что напряжение между переговорщиками и спецназовцами в такой ситуации — обычное дело. Если что-то пойдёт не так, каждый будет стараться свалить вину на других — если только не подвернутся другие козлы отпущения к облегчению обеих сторон.

Каждый игрок может попросить разрешения потратить пункт полицейского жаргона, чтобы заявить, что его персонаж раньше с успехом работал с Притчард или Свэйлсом. В обмен на пункт они получают чуть менее крутой приём от одного из них и чуть более справедливую часть обвинений, если что-то пойдёт не так.

Притчард описывает ситуацию следующим образом:

- ▶ Они связывались по телефону с человеком, захватившим заложников. Он возбуждён и говорит бессвязно.
- ▶ Он назвал себя Джаредом Уиттенном, самозанятым мастером на все руки. Уиттен зарегистрирован в системе статьи 18 с самоподрывом и испусканием радиации одновременно. Он никогда не был замечен в нарушении закона, в том числе и с использованием суперсил.
- ▶ Уиттен предъявил ряд абсурдных требований: чтобы государство прекратило добавлять фтор в газировку, чтобы его на вертолёте доставили в Штаб-квартиру ООН и чтобы люди из телевизора, которые пытаются подговорить его совершать убийства, были арестованы и осуждены за преступления против человечества.
- ▶ Во время одного жаркого спора по телефону он обвинил Притчард в том, что она хочет «напичкать его таблетками и упрятать подальше». Из этого она сделала вывод, что он был или является сейчас клиентом психиатра.

- ▶ Уиттен позволил пожилой женщине с больным сердцем и паре маленьких детей выйти из автобуса в самом начале. Больше он никого не выпустил, в том числе и диабетика, которому необходим инсулин.
- ▶ С каждым новым разговором Уиттен становится всё более возбуждённым. Теперь он говорит, что будет общаться только с человеком из ПУР.
- ▶ Однако Притчард не возлагает больших надежд на вмешательство персонажей игроков. Они могут поговорить с ним, если хотят, но её вполне устроит сразу перейти к тому, чтобы выковырять его из автобуса при помощи суперсил. Естественно, они должны сделать так, чтобы никто из заложников не пострадал. Когда она говорит это, Свэйлс согласно кивает. (**Полицейский жаргон** помогает понять, что это необычно. Переговорщики не бывают в согласии со спецназом, если дальнейшие переговоры имеют хоть какой-то смысл.

Если персонажи игроков желают связаться с Уиттенном, они могут позвонить на телефон, который он отобрал у заложника. Взгляните на часы, когда персонажи начнут разговаривать. Уиттен остаётся дружелюбным и относительно вменяемым около минуты или пока не услышит новый голос — например, другого игрока, который подсказывает тому, кто на связи. Трата одного пункта успокоивания продлевает это состояние ещё на 60 секунд. Когда время выходит, Уиттен принимается нести околесицу и угрожать. У него начинается психотический припадок, вызванный вмешательством доктора Штайнера в его память, и никакой полезной информации от него сейчас не добиться. Вместо этого он вещает о вредных добавках в покупных продуктах, о том, как его преследует ООН и что в досках пола его комнаты обитают люди, которые пытаются заполнить



его голову дурными мыслями, пока он спит. Уиттен не станет разговаривать с командой дольше пяти минут реального времени. Затем он объявляет им крайний срок в полчаса, после чего собирается взорвать автобус.

Перед героями встаёт задача отвлечь кризис с помощью суперспособностей, при этом не навредив заложникам. Если им это не удаётся, сценарий продолжается (см. врезку «Что, если он взорвётся?»), но в трагической обстановке.

Уиттен засел в центре автобуса, окружив себя заложниками как живым щитом. Они выстроены без промежутков, так что некоторым приходится жаться в проходах или между сиденьями.

Возможные способы подавить кризис включают:

- **Рентгеновское зрение** или другие сенсорные силы позволят наблюдателю смотреть сквозь газеты и помогать в выполнении нижеописанных планов.
- Тщательно нацеленный с помощью сенсорных сил выстрел может вывести Уиттена из игры без вреда для остальных.
- **Контроль эмоций** может перевести его из состояния тревоги (текущего) к любопытству, после чего он заинтересуется полученным от команды предложением, не важно, насколько абсурдным, и даст себя уговорить.
- **Контроль чужих эндорфинов** даст ему прилив позитивных эмоций, прогнав прочь мысли о самоубийстве.
- **Вызвать ментальное расстройство:** Уиттен уже страдает от депрессии (которая коррелирует с его способностями) вдобавок к расстройствам, которые пробудил в нём Штайнер. Если использовать способность вызвать ментальное расстройство, чтобы внушить ему депрессию, он немедленно упадёт в кататоническое состояние и не будет сопротивляться, пока по-

лиция его арестовывает, а заложники сбегают.

- **Силовое поле** может оказаться полезным — после того, как Уиттена каким-то образом отделят от заложников.
- С помощью **невидимости** член команды может попасть в автобус, например, пока кто-то другой передаёт туда еду или лекарства.
- **Фаза** или **телепортация** тоже позволяют проникнуть внутрь, но уже открыто.
- **Стенолазание** даст возможность взобраться по стене автобуса.
- **Подавление взрыва** просто создано для этого сценария.

Хорошие планы не исчерпываются теми, что приведены выше. Игроки всегда лучше придумывают хитрые схемы, чем авторы сценариев их предугадывают.

Держите в голове, что на задворках своего искаленного сознания Уиттен всё-таки никого не хочет ранить. Захват заложников — это неловкий крик о помощи. Поэтому он будет колебаться первые раунд или два, если захвачен врасплох, и использует самоподрыв, только когда герои полностью провалят свой шанс развить ситуацию по-другому. Он постарается не вредить заложникам никаким другим путём, кроме самоподрыва.

ДЖАРЕД УИТТЕН

Атлетика 4, драка 4, здоровье 4*, механика 4, самообладание 2.

Суперсилы: испускание радиации 12, самоподрыв 12.

** Чтобы сохранить его в качестве живого свидетеля для следующей сцены, подтасуйте любой результат, который опустит его здоровье ниже -11. В самом крайнем случае он очнётся в тюремном госпитале.*

ПОПАДАНИЕ С ЭМАТ

Тип сцены: ключевая.

Так как ни Притчард, ни Свэйлс не являются специалистами по допросам, для того, чтобы получить от Уиттена признание, собирают новую команду.

Полицейский врач, доктор Алекса Дэвид, проводит собеседование с членами команды перед тем, как они начнут говорить с Уиттеном. Поверхностный медосмотр показывает, что он страдает от нескольких серьёзных расстройств личности, включая шизофрению. Уиттен, который на тот момент был полностью готов сотрудничать, выдал ей имя доктора из частной клиники — Джиллиан Уортмэн, у которой он лечился и получал рецепты. Сейчас он добровольно принимает антипсихотические препараты и пребывает в гораздо более ясном сознании, чем при поступлении. Дэвид старалась максимально избегать обсуждения с ним обвинений, которые его ждут, чтобы не затруднить процесс допроса.

Если спросить, она решится рассказать следующее:

- ▶ В его истории болезни, предоставленной доктором Уортмэн, говорится, что депрессия была его основным расстройством, а шизофрений развилась недавно.
- ▶ Хотя это необычный факт, анаморфологическая психология ещё находится в зачаточном состоянии и не может объяснить, что он значит.

Анаморфология или взгляд на диаграмму Квэйда подскажет, что способности Уиттена коррелируют с депрессией, а не с шизофренией.

Уиттена держат в особо охраняемом крыле полицейского изолятора. Его камера усилена, чтобы выдержать самоподрыв, и оббита свинцом для защиты от радиации. Ещё там есть канал для подачи сонного газа по нажатию кнопки в комнате наблюдения. Персонажам игроков позволят войти, если они того желают. Или можно поговорить с ним через стекло в соседней комнате. Окно из суперпрочного пла-

ЧТО, ЕСЛИ ОН ВЗОРВЁТСЯ?

Если Уиттен использует самоподрыв в сцене с автобусом, позже он восстановится на фудкорте торгового центра недалеко от перекрёстка (или в другом месте в зависимости от географии выбранного вами перекрёстка в Городе мутантов). Не подумав о возможном аресте, он вернётся к себе в квартиру, чтобы забрать кое-какие важные вещи, в том числе шарф, который ему связала ныне покойная бабушка. Если герои не следят за его домом, позвольте ему попасться в любую другую ловушку, которую они приготовят. Это не главная проблема в истории, так что сделайте поимку как можно короче, сохраняя ощущение препятствия.

Если Уиттен погибает в первой сцене, информация, которую он выдаёт на допросе, обнаруживается после обыска его квартиры. Он оставил серию видеодневников, где бессвязно болтает на камеру, демонстрируя признаки ментального воздействия. Согласно протоколу ЭМАТ требуется взаимодействие лицом к лицу, поэтому полноценной уликой это не является. Тем не менее любой эксперт по выявлению влияния начинает подозревать неладное.

стика позволит видеть друг друга, а голос передаётся через динамики и микрофоны. Уиттен даст им ту же самую информацию, если они выберут безопасный вариант комнаты для переговоров, но станет дружелюбнее и расскажет больше, если они зайдут к нему в камеру.

Для полицейских вопрос не в том, совершил Уиттен преступление или нет. Их работа состоит в том, чтобы для начала установить, понимал ли он, что делает. Если да, то его переведут к обычным заключённым в центр Кейна. Если нет, он на неопределённый срок попадёт в строго охраняемую психиатрическую больницу, но может впо-

следствии выйти оттуда, если оправится от своей болезни. Адвокат, скорее всего, будет доказывать, что Уиттен не отвечал за свои действия. Полиция может занять противоположную позицию и утверждать, что он осознавал, что делает.

Сейчас Уиттен полон сожалений, подавлен и вял. Допрашивать его — непростая задача; в начале он будет лишь пожимать плечами и безразлично соглашаться со всем, что скажут персонажи.

Однако если они начнут выяснять подробности его жизни, станет ясно, что он страдает от частичной амнезии и не может вспомнить:

- ▶ что он делал почти весь прошлый год;
- ▶ новости и события из газет за тот же период;
- ▶ почему он так заиклен на ООН, газированных напитках и людях из телевизора, промывающих ему мозг;
- ▶ чего он пытался добиться, угоняя автобус. Он помнит, что хотел донести какое-то очень важное послание власти имущим, но потом всё спуталось и обернулось не так, и в итоге он совершил плохой поступок.

Выявление влияния показывает, что Уиттен явно страдает от какого-то растянутого во времени мутантного воздействия. Если герои использовали ментальную силу, чтобы вытащить его из автобуса, остатки этой силы также читаются, но гораздо более бледно.

Когда сыщики нашли доказательства влияния, **полицейский жаргон** позволит им понять, что придётся расследовать новое преступление. Нужно найти, кто залез Уиттену в мозги. Вдобавок к возможному незаконному воздействию на сознание виновник может быть причастен и к угону — прямо или косвенно.

(связующая улика) Уиттен не имеет воспоминаний о том, что кто-то на него воздействовал. Если настаивать

НОВЫЙ ТИП УЛИК: СВЯЗЫЮЩИЕ

Улика, которая важна для раскрытия загадки, но становится понятной гораздо позже по сценарию, называется связующей. Такие улики создают ощущение структурного разнообразия в сценарии, уменьшают чувство, что персонажей игроков проводят по прямой линии из пункта А в пункты Б и В. Когда они срабатывают, у игроков случается момент под названием «эврика!»: разрозненные кусочки мозаики вдруг складываются вместе. Возможный риск с такими уликами таится в том, что игроки могут забыть о них, особенно если сценарий растянут на несколько игровых встреч. Возможно, ведущему придётся помочь игрокам вспомнить первую часть улики в тот момент, когда они находят следующую.

Связующие улики можно использовать в любой игре по системе правил СЫЩИК.

на этом, он перевозбуждается, яростно отрицая такую возможность, — несмотря на то, что амнезия не позволяет ему быть уверенным ни в чём. В конце концов он вспоминает что-то: «Расчленённая женщина. У него над головой расчленённая женщина». Воспоминание так же быстро угасает, и он не может ни вернуться к нему, ни объяснить, что это значит.

Уиттен со страхом отказывается от любого **исследования снов**. Если кто-то из команды ухитрится всё равно применить к нему способность сновидения, то обнаружит, что сны бедняги пусты и одиноки. Он видит абсолютно безлюдный заброшенный город. Образ Уиттена бесцельно бродит по продуваемым ветром улицам. Изредка на горизонте возникает фигура — и сразу исчезает, как только сновидец пытается к ней приблизиться. Потратив 2 пункта сновидения и скон-

центрировавшись на размытой фигуре, герой может увидеть, как она появляется ещё на мгновение. Похоже, это женщина, и она разделена на несколько частей. На ней нет крови, и хотя она предстаёт кусками, но не похожа на расчленённое тело. Как многие образы из снов, она не особо определённая, и более чёткого описания игрок не получает.

Чтение мыслей не даёт ничего кроме ментальных помех и спутанных, размытых образов. Если персонаж попытается проникнуть в похороненные воспоминания Уиттена, вначале он почувствует острую и сильную головную боль. Продолжая попытки, он всё так же ничего не узнает и будет обязан пройти проверку самообладания со сложностью 6 и в случае провала получить +2 к сложности использования мутантных сил на ближайшие 24 часа.

(ключевая улика) **Судебная психология** позволяет побороть разболтанное состояние Уиттена, погрузив его в квази-гипнотическую концентрацию. Затем он приходит в возбуждение и начинает кричать: «Антрофаг! Настоящий Антрофаг всегда был на свободе! Он всё ещё здесь! Он здесь! Он хотел со мной объединиться!»

Все в команде знают это имя: это всё равно, что упомянуть Чарльза Мэнсона или Сына Сэма. Подробности его ужасного правления умами смотрите в разделе «Лето Антрофага».

Если спросить его о подробностях, Уиттен будет напрягать память, но ничего не вспомнит. **Проницательность** подскажет, что он честно старался. «Вот почему мне нужна ваша помощь, но каждый раз, как я об этом думаю, всё мешается в кашу. Всё стало каким-то мутным, и вот я уже в автобусе, обличаю фториды и ООН». Он начинает расстроено всхлипывать и (при условии, что группа уже получила все нужные улики) не может больше продолжать.

ВСЕМИ ЗАБЫТЫЙ

Тип сцены: тупик.

Проверка прошлого Уиттена не даёт никаких зацепок, чтобы двигаться дальше. Так как эта сцена представляет собой серию бесплодных следов, держите максимально высокий темп игры, не нарушающий иллюзию выдуманной реальности. Обозначайте достижение тупика кратким подведением итога вместо того, чтобы разыгрывать его подробно.

ДОКТОР

К тому времени, как герои до неё доберутся, врач Уиттена из клиники доктор Джиллиан Уортмэн становится куда менее общительной, чем была вначале с полицейским врачом. Выполнив свой долг по отношению к Уиттену — обеспечив его необходимыми лекарствами, она теперь настаивает на сохранении конфиденциальности.

Уортмэн работает в явно перегруженной пациентами городской клинике. Бюрократия — особенно угроза отобрать у неё последние остатки времени на пациентов сварой из-за обысковых ордеров — побуждает её поделиться несколькими деталями:

- ▶ Она не может уделить ни одному пациенту столько внимания, сколько ему на самом деле требуется, и знает про Уиттена не так много, как ей бы хотелось. Джаред был проблемным и запущенным пациентом; он страдал от потери памяти вдобавок к шизофрении и депрессии. Иногда он не являлся в назначенное время; иной раз заявлялся неожиданно и требовал немедленной помощи.
- ▶ Уортмэн подозревала, что депрессия была для него первичным расстройством, связанным с положением его мутантных сил на схеме. Поздно развившаяся шизофрения не вписывается в эту схему и могла быть навязана извне.

Он рассказал ей, что его дела стали совсем плохи, где-то за год до того,

как он появился в клинике. Объяснить подробнее он не смог или не захотел.

ДЕПАРТАМЕНТ ПО ДЕЛАМ ПЛЮСОВ

Будучи зарегистрированным согласно статье 18 мутантом, Уиттен регулярно присылал отчёты о своём местонахождении Департаменту по делам плюсов. **Бюрократия** поможет узнать, что за него отвечал Бен Напьер, который работает в местном отделении ДДП, расположенном в деловом центре города.

Отделение ДДП — это воплощение неэффективной и дурно работающей государственной конторы. Из щелей старой потолочной звукоизоляции капает вода. От стен отстают угнетающе коричневые обои. Перед мониторами сидят бледные сотрудники, излучая немое отчаяние.

Какое-то время без толку побегав по наводке регистраторов, команда в конце концов обнаруживает, что Бен Напьер ушёл на бессрочный больничный, а его дела разделили между собой несколько сотрудников. Наконец их провожают в кабинку к Диане Гонгавар, высокой и гибкой молодой женщине, которая ведёт себя с неуместной дерзостью и разговаривает банальностями из сленга пиарщиков. Это ей досталось дело Уиттена. Диана пытается убедить команду, что в департаменте дела идут отлично и что они не несут никакой ответственности за случившуюся или почти случившуюся катастрофу с участием Уиттена. Немного **флирта** от сыщика-мужчины помогут ей отбросить официальную позицию по защите собственного зада и рассказать реальную историю — в частном разговоре, естественно.

- Страдая от связанного с работой стресса, Напьер запустил дело Уиттена и ещё нескольких со статьёй 18; отчитываясь, что регулярно поддерживает с ними связь, он на деле не имел ни малейшего понятия о том, чем они заняты.

- В его бумагах есть запись о том, что Уиттен лечился от депрессии — хорошо известного побочного эффекта определённых мутантных сил. К сожалению, имя лечащего врача в его бумагах не указано.

Напьер ничего не отмечал насчёт маний, шизофрении или других более серьёзных душевных проблем. Если бы отметил, на Уиттена немедленно обратили бы внимание и посещали его куда чаще. Однако именно Напьер должен был делать эти визиты, и их он бы тоже, скорее всего, сфальсифицировал.

КВАРТИРА

Отчёты Уиттена по статье 18 содержат устаревший адрес, но домовладелец знает, куда он переехал. Новый адрес приводит команду в нелегальную подвальную квартиру в рабочем квартале. **Юриспруденция** обеспечит им ордер на обыск.

У Уиттена совсем мало вещей. В шкафу несколько джинсов и клетчатых рабочих рубашек.

Его книги — в основном руководства по обустройству дома. Стопка нераспечатанных писем — несколько чеков из страховки, предложения подписки на спортивные журналы и куча рекламы. У него есть маленький телевизор, старый DVD-плеер и кучка дисков, в основном боевики.

Вместо записной книжки у него ящик стола, забитый старыми визитками и бумажными стикерами. Если сыщики решат обзвонить все найденные номера, то смогут составить список его прежних нанимателей в качестве мастера на все руки, поставщиков материалов для дома и субподрядчиков. Из описаний этих людей выстраивается образ прилежного работника, который всегда казался немного странным. Где-то год назад он стал совершенно ненадёжным.

На одном из стикеров столбик перечёркнутых номеров с одним незачёркнутым в конце и слово «Папа». Эта зацепка приводит к Коулу Уиттену, отцу Джареда.



ОТЕЦ

Криминальное досье Коула Уиттена содержит серию приводов за нападение, хулиганство в пьяном виде, нарушение общественного порядка и мочеиспускание в общественных местах — от юности до настоящего времени.

Коул Уиттен открывает дверь своей тесной квартирки, одетый в футболку и растянутые треники, пьяный и воняющий пивом и пиццей. Этот неприступный мужик с пивным животом боялся, что копы заявятся к нему на порог, с тех самых пор, как его бесполезный сын-засранец сделал из себя звезду новостей. Он оскорбляет сыщиков и отказывается сотрудничать до тех

пор, пока его не утихомирят **запугиванием**.

Уиттен может предложить им немного.

- ▶ Его сын всегда был рохлей и неудачником, с тех самых пор, как шлюхата сбросила его на шею отцу.
- ▶ Затем он взял и опозорил семью, став уродцем. Да не каким попало уродцем, а тем, в дела которого чёртово правительство может совать свой нос.
- ▶ Его мать сбежала во Флориду с чистильщиком ковров десять лет назад и с тех пор ни разу не выходила на связь.
- ▶ Джаред был ещё ребёнком, когда Антрофаг буйствовал на свободе. Коул никогда не слышал, чтобы тот о нём говорил.

ЛЕТО АНТРОФАГА

Тип сцены: ключевая.

Раз прошлое Уиттена не содержит никакой связи с тем, кто применил к нему ментальное воздействие, команде остаётся только отсылка к Антрофагу. Любой городской коп без труда вспомнит ужасное лето, когда Антрофаг устроил целую серию убийств. Герои в курсе общих черт знаменитого преступления, но за подробностями им придётся обратиться к документам раскрытого дела. Они приводятся в хронологическом порядке на стр. 158.

Вывалить на игроков столько информации разом может быть не лучшей идеей. Как насчёт отскерокопировать эти страницы, разрезать на фрагменты по две-три записи и раздать игрокам, чтобы они читали друг другу, как будто делясь информацией из старых бумаг?

2 мая ГУ+4: повар из закусочной «Истерн Дайнер» Делма Блэк пропадает по дороге с работы. Это происходит в районе недалеко от центра города.

5 мая ГУ+4: управляющая дома Роберта Уоррен пожаловалась жильцу на странный запах, исходящий из квартиры. Жилец, Вальдо Маклаган, отвечает грубо, но запах вскоре исче-

зает, и Уоррен больше об этом не задумывается.

17 мая ГУ+4: обитатели дома 37 по Элдвич Кресент, мистер и миссис Джулиус Задовски, сообщают полиции о подозрительном движении на заднем дворе. Полиция приезжает через час, находит в саду отпечатки подошв, но никаких признаков вторжения. Элдвич Кресент — шикарный жилой район.

19 мая ГУ+4: инвестиционный банкир Морган Кук, опоздавший на званный ужин в дом 37 по Элдвич Кресент, звонит в полицию и сообщает, что обнаружил следы взлома. Оба Задовски и два их гостя, Билл Торли и Кика Бард, пропали. На месте найдены брызги крови и следы ударного луча. На стене кровью нацарапаны слова «Конец времён» и странный символ, похожий на жующий смайлик.

31 мая ГУ+4: Роберта Уоррен обнаруживает, что Маклаган исчез из квартиры, оставив её идеально чистой.

3 июня ГУ+4: в офис крупнейшей новостной компании города приходит коробка, в которой лежит левая кисть Джулиуса Задовски и видеозапись смерти Кики Бард под пытками.

7 июня ГУ+4: с ювелиром Амандин Уоррен на пробежке недалеко от Элдвич Кресент пытается заговорить мужчина в маске, сидящий в фургоне. Она бежит в соседний двор, пытаясь спрятаться; фургон преследует её, но останавливается перед забором дома 140 по Норткот Роуд.

12 июня ГУ+4: курьер Бернард Лайтер пропадает без вести, пока его фургон стоит перед высоткой с офисами.

14 июня ГУ+4: на сайте для обмена видео появляется сообщение от мужчины в маске, который называет себя Антрофагом и берёт на себя ответственность за убийства Джулиуса и Динн Задовски, Билла Торли и Бернарда Лайтера. Его голос искажён с помощью электроники.

16 июля ГУ+4: горничная приходит на работу в дом 140 по Норткот Роуд (тот, куда сбежала Амандин Уоррен)

и обнаруживает, что входная дверь открыта, а жильцы Барт (42), Колин (36), Эмили (12) и Кэден (7) Гесты пропали. На месте обнаружены следы использования ударного луча. На стене снова оставлено послание («Смерть всё ближе») и жующий смайлик.

28 июля ГУ+4: на втором видео с Антрофагом мужчина в маске заявляет, что съел фрагменты тел своих жертв и называет себя «предвестником нового Апокалипсиса». Он призывает других мутантов восстать и пожрать обычных людей.

29 июля ГУ+4: в трёх несвязанных происшествиях толпа атаковала мутантов. В каждом случае зачинщики были уверены, что жертва — Антрофаг. Со всех троих подозрения были сняты впоследствии.

Июль-август: атмосфера страха порождает серию вспышек насилия по всему городу. Заведения закрываются рано. Туристы перестают приезжать. Полицейских-пенсионеров возвращают на службу, чтобы усилить патрули.

9 августа ГУ+4: Бреннан Пэйнтер сообщил об исчезновении своей жены, риэлтора Джоанны Пэйнтер, когда она не вернулась со встречи с клиентами.

12 августа ГУ+4: в третьем видео Антрофаг съедает немного пасты с тарелки и говорит: «М-м-м, на вкус прямо как риэлтор». Затем он объявляет, что собирается «продвинуться вверх по пищевой цепочке к тому, о ком все слышали».

17 августа ГУ+4: телохранители-плюсы доктора Люциуса Квэйда замечают человека в маске, проникшего на частную территорию возле его дома. Они бросаются в погоню; он скрывается, но один из преследователей, Эннис «Чёрный мститель» Биделл, читает его мысли и видит дом из шлакоблоков, полускрытый среди ивовых деревьев.

19 августа ГУ+4: изображение, сделанное полицейским художником по описанию Биделл, попадает в новости.

20 августа ГУ+4: поступает анонимная наводка, согласно которой дом

с картинки стоит на маленьком участке в сельской местности в двадцати милях от города. Полиция города и штата организывает совместную операцию и задерживает Вальдо Маклагана. Он успевает ранить несколько полицейских своим ударным лучом, прежде чем его вырубает водяная стрелой.

21 августа ГУ+4: Маклаган отрицает, что он Антрофаг, несмотря на то что в его доме обнаружены фрагменты человеческих тел.

В течение следующих нескольких недель криминалисты устанавливают, что части тел принадлежали обоим Задовски, Биллу Торли и трём членам семьи Гестов.

17 сентября ГУ+4: Маклаган требует новой встречи с полицией и признаётся в шести убийствах, которые напрямую привязаны к нему найденными уликами. В остальных исчезновениях, явно связанных с этими, он не признаётся.

4 апреля ГУ+4: Маклаган осуждён за убийства, которые перечислил в признании, и приговорён к пожизненному заключению без возможности УДО. Убийства Пэйнтер, Блэк и Лайтнера технически остаются нераскрытыми, но расследование по ним больше не ведётся. Маклаган начинает отбывать свой срок в Исправительном центре Кейна, отдельно от остальных заключённых.

26 октября ГУ+6: во время телевизионного интервью с телерепортёром Тодом Сталем Маклаган отрекается от своего признания.

(ключевая) 26 февраля ГУ+7: Маклаган насмерть заколот другим заключённым по имени Леонард Уэйн Леннард.

28 февраля ГУ+7: Леннард признаётся в убийстве, заявляя, что добивался доверия Маклагана в течение месяцев, «пока не узнал о нём всё», а затем подобрался к нему достаточно близко, чтобы пронзить оплавленной зубной щёткой.

ВИНС ВУД

Ведущим детективом этого дела был ныне вышедший на пенсию Винс Вуд. Он не мутант, в те времена ПУР ещё не был создан. Винс — типичный суровый коп на пенсии, теперь держит ирландский паб в пригороде. Он с удовольствием обсудит старое дело, но ошетинится, если решит, что команда собирается заново расследовать дело, которое он считает по справедливости закрытым. В ответ на правильные вопросы он предоставит следующую информацию:

- ▶ Маклаган никогда не проходил освидетельствование по протоколу ЭМАТ, потому что тогда его ещё не было.
- ▶ Это был он, без вопросов. В его хижине было полно такой отвратительной дряни, что даже у Вуда кишки скрутило, а ведь он не нежная фиалка, когда дело доходит до расчленёнки.
- ▶ Вуд также уверен, что Маклаган убил Пэйнтер, Блэк и Лайтнера, хотя полиция так и не сумела это доказать. Все исчезновения произошли в охотничьих угодьях Антрофага в то же время, когда он совершил свою серию убийств. На допросах он делал странное лицо, когда упоминались их имена.

АНАТОМИЯ ПРОНЗАНИЯ

Тип сцены: ключевая.

Навогга: ссылка на Леонарда Уэйна Леннарда в материалах по делу Антрофага. Лысый, огромный и свиноподобный Леонард Уэйн Леннард внушает страх даже будучи прикованным к столу в допросной. Хотя ему явно приятно вспоминать момент своей наивысшей славы, он всё-таки желает что-нибудь взамен за сотрудничество. **Вегение переговоров** поможет его разговаривать в обмен на небольшие режимные послабления.

Изначально Леонард утверждает, что сочувствует Фронту чистоты людей, и им двигала ненависть к мутантам.

При этом он расспрашивает сыщиков об их способностях, как если бы считал, что иметь суперсилы — это круто.

Судебная психология подсказывает, что ему просто хотелось попасть в громкую историю.

В ответ на правильные вопросы Леннард расскажет следующее:

- ▶ Хотя Центр Кейна в основном известен как тюрьма для мутантов, здесь также есть отделение с высочайшей безопасностью, где содержатся особо опасные нормы. Кажется, Леннард гордится тем, что заслужил заключение в одной тюрьме с обладателями суперспособностей.
- ▶ Он получил пожизненный срок за убийство троих парней из враждебной байкерской банды с помощью только лишь пепельницы и сломанного кия.
- ▶ Сблизиться с Маклаганом было довольно трудно. Он сидел в крыле с одиночками, всё время боялся, что его захотят убить, и мог стрелять ударными лучами.
- ▶ Леннард, которого отправили мыть полы в крыло одиночных камер, пришлось устроить долгую кампанию, чтобы подружиться с ним.
- ▶ Когда Маклаган начал ему доверять, Леннард попытался вытащить из него рассказы о том, как он был Антрофагом. Как ни странно, оказалось, что Вальдо практически ничего об этом не помнит. Он рассказывал так, как будто это случилось с кем-то другим, и не он сам это придумал.
- ▶ (ключевая) У Маклагана была одна причина сожалеть, что он стал серийным убийцей: он сокрушался, что ужасно расстроил свою бедную мать. Он сказал копам и журналистам, что его мать умерла, и они не стали проверять. Видимо, она вернула себе девичью фамилию и всё ещё живёт на прежнем месте. Когда Леннард его проткнул, тот как раз пытался придумать, как ор-

ганизовать с ней свидание, чтобы никто не понял, кто она на самом деле. Если Леонард Уэйн Леннард кого и ненавидит, так это чёртова маменькина сыночка.

Если вы хотите добавить щепотку хаоса в эту сцену, пусть Леннард устроит погром после того, как это расскажет. Хотя он прикован к столу, но разрывает наручники как пластилин и бросается на самого слабого на вид члена команды. Не похоже, что он всерьёз надеется кого-то убить, просто хочет немного оживить свой скучный день. Однако он не успокоится, пока не потеряет сознание от полученных ударов.

ЛЕОНАРД УЭЙН ЛЕННАРД

Атлетика 12, драка 12, здоровье 15, самообладание 2.

ТАКОЙ ХОРОШИЙ МАЛЬЧИК

Тип сцены: ключевая.

Наводка: упоминание Леннардом матери Маклагана.

Исследовательская работа помогает узнать, что в девичестве мать Вальдо Маклагана звали Селеста Моссер. Такое имя есть в телефонном справочнике.

Селеста открывает дверь своего скромного, но ухоженного дуплекса в переднике и кухонных варежках. Она как раз печёт яблочно-коричные кексы и готова угостить каждого из сыщиков, если они согласны подождать.

Она также предлагает заварить чай, усадив их в старомодной гостиной, полной стульев и диванчиков в обивке с цветочным рисунком.

Селеста легко признаёт, что она мать «бедного Вальдо». Только так она его и называет. Она готова помочь сыщикам, но вскоре начинает плакать, рассказывая о сыне. Судебная психология подсказывает: необходимость отрицать, что она его мать, подкосила её за эти годы. Успокаивание помогает привести её в чувство, чтобы она могла отвечать на вопросы:

- Она так и не могла понять, что толкнуло его совершить столь ужасные вещи.
- Вальдо всегда был таким милым мальчиком. Когда у него развились эти пугающие способности, он пообещал использовать их только во благо.
- Единственная странность, которую она заметила в его душевном состоянии до того, как произошли все эти чудовищные вещи, случилась в тот раз, когда они вместе пошли на магическое представление. На сцене был гипнотизёр, и когда он посмотрел на Вальдо, то сразу позвал его на сцену. Он ввёл его в транс и убедил, что тот — персонаж мультфильма, и заставил вести себя как пьяный. (**Анаморфология** или взгляд на диаграмму Квэйда подскажет, что у него могла быть восприимчивость к трансу; этот дефект рядом с его способностью ударный луч. Если сыщики знают от Тамары Каррера, что у него также подозревали самовозгорание и власть над огнём, предположение становится ещё твёрже).
- (ключевая) Он, наверное, связался с плохой компанией. Не очень хорошо говорить такие вещи, но ей всегда казалось, что его последняя девушка, Марси Блант, как-то в этом виновата. Она явно была не из хорошей семьи. В то время, когда Вальдо с ней встречался, она работала официанткой в баре «Рыжий бык».

ВТОРОЙ ЗАХОД

Тип сцены: реакция противника.

В тот прекрасный момент, когда нарастающий темп требует повышения ставок (но не раньше разговора с Селестой Моссер), команду вызывают на место свежего преступления в тот же шикарный район, где орудовал первый Антрофаг.

Место обнаружил почтовый курьер или, например, доставщик пиццы. Уви-

СМОТРИТЕЛЬ

Сыщики могут поговорить со смотрителем тюрьмы прежде, чем встретятся с Леннардом. Тамара Каррера — низенькая, полная женщина, которая с трудом пытается поддерживать свой авторитет. Она может рассказать им, за что сидит Леннард и объяснить, что он один из ДНКС-заключённых в этом центре.

Каррера кажется корректной, но настороженной. Полицейский жаргон показывает, что она не чувствует никакой вины ни за собой, ни за учреждением в её ведомстве. Она разозлится, если сыщики станут намекать, что халатность её или её подчинённых позволила Леннарду убить Маклагана. **Судебная психология** позволяет понять, что она испытывает дискомфорт, находясь рядом с сыщиками, — возможно, дело в их генетическом статусе. Единственные плюсы, с которыми ей приходилось иметь дело, — заключённые, да ещё и самые отпетые.

Смотритель практически не общалась напрямую с Вальдо Маклаганом и может рассказать о нём только одну полезную вещь:

Его очень сильно подозревали в том, что это он вызвал самовозгорание плоти на руке охранника. Маклаган отрицал, что владеет такой способностью. Пламя погасло практически мгновенно, оставив несильный ожог. Охранника потом уволили за плохое обращение с другими заключёнными.

Анаморфология или взгляд на диаграмму Квэйда подскажет, что необходимая для этого способность, самовозгорание, и другая, с помощью которой можно погасить пламя — власть над огнём — обе стоят рядом с подтверждённым у него ударным лучом.

дев широко распахнутую дверь дома 78 по Европа Драйв и явные следы насилия внутри, он позвонил в полицию.

Стопка писем и другие личные вещи внутри показывают, что дом принадлежит Линнетт Роуз, поставщице вина.

При обыске обнаруживается её КПК, в брызгах крови и явно закинутый ногой под диван. Из его содержимого ясно, что во время нападения она встречалась в своём домашнем кабинете с транспортным агентом Коринной Гислер.

Останков ни одной из них в доме не обнаружено.

Сбор улики помогает обнаружить на потолке фрагменты полураспавшейся паутины. Трата одного пункта позволяет связать брызги крови с расположением паутины и понять, что одну из жертв мучили, приклеив к потолку.

На стене кровью накорябаны слова «Второй заход». Жующий смайлик тоже в наличии.

Сверившись с документами дела, сыщики узнают, что этот рисунок скрывали от публики, пока дело Антрофага было ещё открыто. Но после он появлялся на страницах нескольких книг о реальных преступлениях. Само присутствие картинки не исключает убийцу-подражателя.

Будь он подражателем или оригиналом, убийца решил добавить неприятную деталь к своей настенной инсталляции. На смесь паутины и высохшей крови к стене приклеена вырезка из газеты про вмешательство сыщиков в инцидент с захватом автобуса.

Хотя улики более чем достаточно, ни одна из них никуда не ведёт. Пройдите последующие события в быстром темпе, пока группа не поймёт, что лучшие из имеющихся у них зацепок — это те, которым они следовали раньше.

ТОГДА Я БЫЛА СОВСЕМ ДРУГОЙ

Тип сцены: ключевая.

Наводка: Селеста Моссер упоминала Марси Блант.

Расспросы в баре «Рыжий бык» приводят сыщиков на старый адрес Марси Блант к её прежней соседке, которая даёт им нынешний адрес — аспирантское общежитие крупнейшего университета в городе.

Марси Блант боится полиции. Стройная, бледная блондинка, она одевается в стиле шебби-шик, как многие молодые учёные. Марси удалось не засветиться во время первого расследования по делу Антрофага, и она очень боится попасть под удар сейчас, когда делами его подражателя пестрят все заголовки. Она не будет бояться, если сыщикам как-то удастся скрыть новое дело от журналистов. Исправившись и оставив за плечами бурную молодость, она не желает, чтобы её нынешняя репутация рухнула из-за связи с Вальдо Маклаганом. Команда может заручиться её поддержкой с помощью **успокаивания** (пообещав не рассказывать о её старых отношениях) или **запугивания** (пригрозив всё рассказать её преподавателям и другим студентам).

Когда герои преодолели её сопротивление, Марси отвечает на вопросы следующим образом:

- ▶ Она была совсем другим человеком в то время, когда встречалась в Вальдо Маклаганом: пила, употребляла наркотики, тусовалась с дилерами и воровьём.
- ▶ Вальдо был не таким; он был хорошим парнем, первым хорошим парнем, который обратил на неё внимание. Он помог ей увидеть, что она способна стать нормальным человеком.
- ▶ (ключевая) Но его мутантные способности по-настоящему разрушали его изнутри. Она настояла, чтоб Вальдо обратился за помощью — к доктору Кэвину Штайнеру.
- ▶ Она узнала о Штайнере от двоюродной сестры — тот помог ей пережить суицидальный период. Если сыщики спросят, её имя Энни Мюллер; не то, чтобы это было важно.

- ▶ Её двоюродная сестра — не мутант.
- ▶ Она была ужасно расстроена и поражена, когда Вальдо её бросил — почти сразу, как начал посещать доктора Штайнера. Видимо, тот сказал, что она плохо на него влияет, или что-то в этом роде.
- ▶ После разрыва Марси погрузилась в депрессию и наркотики.
- ▶ Когда стало известно, что Вальдо был Антрофагом, она была в глубоком шоке. Все преступления он совершил после того, как они расстались.
- ▶ Этот шок доказал ей, что ей нужно следить за собой. Люди могут оказаться совсем не теми, за кого себя выдают. Тогда она стала менять свою жизнь, отказалась от дурманных веществ, получила работу официантки в месте получше и занялась своим образованием, копя чаевые.

ВРАЧЕБНАЯ ТАЙНА

Тип сцены: ключевая.

Наводка: Марси Блант рассказывает про доктора Штайнера.

Доктор Кэльвин Штайнер — спокойный серолицый человек около 55 лет. Он носит под твидовым пиджаком красную водолазку и ненавязчиво демонстрирует крупные часы за 2000 долларов. Его офис оформлен в стиле раннего модерна.

Штайнер притворяется охотно идущим на контакт, пытаясь при этом выдать как можно меньше информации. **Проницательность** сообщает, что ему есть, что скрывать, но не определяет точно, где он соврал.

В ответ на вопросы сыщиков он заявляет следующее:

- ▶ Он действительно лечил Вальдо Маклагана, но даже после его смерти подробности их психотерапевтических сеансов защищены врачебной тайной. Маклаган никогда не давал разрешения раскрывать эти записи. После его смерти по их соглашению Штайнер уни-

чтожил все протоколы сеансов. Без судебного ордера его нельзя принудить свидетельствовать против пациентов. (Юриспруденция говорит, что он прав; если только не удастся доказать связь между Маклаганом и нынешним Антрофагом, ни один судья не выпишет ему повестку).

- ▶ Если бы он знал, что Маклаган совершает преступления, он, естественно, сообщил бы об этом властям, как требует того профессиональная этика. (Неправда; изменяя его воспоминания и пользуясь немутантными методами промывки мозгов, Штайнер сделал из него психопата-убийцу).
- ▶ Штайнер никогда не встречал Джареда Уиттена и не лечил его. (Ложь; Штайнер пытался вырастить из него нового Антрофага, но его личность оказалась слишком хрупкой и сломалась, не выдержав давления).
- ▶ После ФСМ плюсы стали составлять всё большую и большую долю его пациентов. Приобретение новых мутантных способностей ужасно дестабилизирует душевное состояние и может вызвать множество ментальных расстройств, гораздо больше, чем указано на этой до смешного примитивной диаграмме Квэйда.
- ▶ Разумеется, он не может раскрыть имя ни одного из своих пациентов, равно как и обсуждать их истории болезни.
- ▶ Ещё раз, если бы он знал, что кто-то из его пациентов совершает любые преступления, хоть связанные с Антрофагом, хоть нет, он бы сообщил об этом, как обязывает его закон. (Ложь).
- ▶ Штайнер не мутант. (Ложь).
- ▶ Если спросить насчёт его алиби во время нападения на дом Линнетт Роуз, он либо принимал пациентов (днём), либо был на открытии художественной выставки (вечером).

(ключевая)

Искусствоведение

подсказывает, что многие репродукции в его офисе относятся к движению сюрреалистов 1930–40-х годов. Это работы Сальвадора Дали, Макса Эрнста, Мана Рэя и Андре Массона. Одна картина в особенности должна зацепить их, если группа получила связующую улику из сцены «Попадание с ЭМАТ». В скудно обставленной комнате для психотерапии прямо над головой врача висит репродукция. Это изображение работы Дали, на которой женское тело представлено как набор предметов мебели. Это и есть «расчленившая женщина» из бессвязного бреда Уиттена.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВИРУСА

Тип сцены: реакция противника.

Когда разговор со Штайнером подходит к концу, команде звонит лейтенант и велит включить ноутбук: новый Антрофаг загрузил своё обращение на популярный сайт для обмена видео. В коротком ролике, снятом в слабо освещённой комнате, фигура в маске, как у первого Антрофага, и с таким же искажённым голосом, говорит:

«Приветствую, скот. Передышка от страха закончилась. Я, Антрофаг, успешно переродился в новую форму. Теперь я не смертное существо. Я — предвестник. Я перемещаюсь как вирус, из мозга в мозг. Я поглощаю вас. Я первый из новой расы каннибалов, и люди — моя пища. Линнетт и Коррина умирали с криком. Нынче мы пируем их плотью. Мы — легион. Мы — Антрофаг. Дрожите, ибо мы грядём в славе. Мы сожрём ваши сердца».

(ключевая) Даже после **извлечения данных** плохое освещение и низкое разрешение не позволяют получить из визуального ряда никаких зацепок по поводу места съёмки. Однако можно выделить фоновые звуки, в том числе плеск воды и низкое кряканье утки.

Сравнение нового видео с записями старого Антрофага показывает,

что этот человек на 5 см выше и на 20 кг тяжелее, чем Вальдо Маклаган.

Маска очень похожа на старую, но скопировать её было бы несложно.

Администрация видеохостинга практически сразу удалила оскорбительный ролик, но было поздно; пользователи успели скопировать его и раздают через подпольные файлообменные сети. Он был загружен со свеже созданного аккаунта, привязанного к анонимному IP-адресу.

БОЛЬШЕ БЕЗУМИЯ

Тип сцены: реакция противника.

Пока сыщики переваривают видео, поступает звонок из диспетчерской — на окраине индустриальной зоны на задворках города вдалеке от дороги был найден внедорожник. Салон машины в крови, ветровое стекло разбито, пассажиры пропали. Слова «МЫ — ВИРУС» написаны баллончиком поперёк смятого капота, рядом смайлик-каннибал.

Исследовательская работа позволяет определить, что машина зарегистрирована на Уэса Шаффера, который является автомобильным инженером не из города. Позвонив его нанимателю, можно узнать, что он, его жена Сидни и взрослый сын Фил уехали на каникулы в город.

Анализ энергетического следа показывает, что передние шины автомобиля были оплавлены волной жара.

То, что на первый взгляд кажется результатом попадания ракеты класса земля-земля, после изучения с помощью **сапёрного геля** оказывается мощным ударом тупым предметом — возможно, соударением с сильным летящим мутантом.

Анаморфология (или взгляд на диаграмму Квэйда) подсказывает, что волна жара, полёт и сила находятся рядом. При этом они далеко от паутины, следы которой найдены в доме Роуз, а значит, за нападениями стояло больше одного мутанта.



ЗАХВАТ КОТТЕДЖНОГО ПОСЁЛКА

Тип сцены: финальное сражение.

К этому моменту команда должна уже подозревать, что Штайнер воздействует на мутантов, чтобы они совершали преступления от имени Антрофага. Однако если они попытаются отследить или повторно допросить его, то обнаружат, что его нигде нет — ни в офисе, ни в городской квартире.

Поиск общедоступной информации о Штайнере с помощью **augura** позволяет узнать, что он владеет домом на озере в коттеджном посёлке поблизости, но при этом не поленился оформить его на подставную фирму, чтобы

не светиться. Компания, похоже, существует только для того, чтобы владеть его собственностью.

Фоновые звуки с нового видео подтверждают, что команде нужно поискать логово Штайнера в его коттедже.

Коттеджный посёлок находится вне городской юрисдикции, однако **юриспруденция** позволяет договориться с местными копами, у которых нет сотрудников-плюсов, чтобы взять на себя захват.

Если сыщики не предпримут специальных мер, чтобы выманить его из коттеджа на время захвата, Штайнер будет внутри и немедленно пошлёт своих зазомбированных пациентов в атаку, а сам попытается сбежать. Если есть возможность, он бежит к своей БМВ последней модели и жмёт по газам.

Если его нет, они реагируют инстинктивно и атакуют полицейских, которые собираются их арестовать. Пациентов столько же, сколько персонажей игроков. Если вам нужно меньше противников, чем здесь указано, отбросьте тех, что в конце списка.

ДОКТОР КЭЛЬВИН ШТАЙНЕР

Атлетика 4, вождение 4, драка 4, здоровье 6, первая помощь 6, побег 12, самообладание 4, стрельба 6, ободрение 12.

Ободрение (способность из книги «Эзотеррористы») позволяет успокаивать людей с психическими расстройствами, снимать приступы паники и поддерживать подопечных в стабильном состоянии.

ТЕРРИ КЭЙБЛ

Атлетика 6, вождение 6, драка 8, здоровье 12, самообладание 2, стрельба 5.

Мутантные способности: иммунитет к клинкам 4, паутина 12, яд (жало) 12.

Оружие: пистолет +1.

Терри пользуется пистолетом, пока кто-нибудь не подберётся к нему вплотную, и тогда выпускает жало.

РАМОН ПИНО

Атлетика 8, вождение 2, драка 10, здоровье 12, самообладание 7.

Мутантные способности: волна жара 8, полёт 8, сила 8.

Рамон сражается волной жара, при помощи полёта держась в стороне от сражения.

АРИАННА КОНРАД

Атлетика 8, вождение 6, драка 6, здоровье 6, самообладание 6.

Мутантные способности: жабры 4, звуковой удар 12, плавание 8.

Если совсем прижмёт, Арианна попытается сбежать в озеро.

РИК БЁРНИ

Атлетика 8, вождение 6, драка 6, здоровье 6, самообладание 6.

Мутантные способности: силовое поле 12, телекинез 12.

Оказавшись в безопасности внутри своего силового поля, Рик швыряет в противников куски разобранного стола для пикников (+2 к урону) с помощью телекинеза.

ДЕЛО ЗАКРЫТО

Тип сцены: развязка.

Попав под арест и оторвавшись от Штайнера, его пациенты постепенно приходят в себя. **Выявление влияния** показывает, что все арестованные кроме Штайнера подвергались ментальному воздействию. **Судебная психология** позволяет им избавиться от зависимости от него. Затем они признаются, что участвовали в преступлениях Антрофага, и называют Штайнера кукловодом, укравшим их воспоминания. Все они яростно отрицают, что занимались каннибализмом — **проницательность** говорит, что они и правда им не занимались.

При обыске коттеджа в подвале находят маленький холодильник, подключённый к удлинителю. Внутри свежие и консервированные человеческие останки. ДНК-анализ определяет свежие как останки Линнетт Роуз

ПОДГОНКА ЦИФР

Значения рейтинга здоровья врагов подобраны с идеей о том, что в конце сценария вашу команду ждёт грандиозная драка на суперспособностях.

Для команд, которые предпочитают укороченные боевые сцены в духе полицейских сериалов, понизьте рейтинги здоровья следующим образом:

Штайнер 2

Кэйбл 6

Пино 4

Конрад 2

Бёрни 1

и Коррины Гислер. Консервированные совпадают с образцами тканей Делмы Блэк и Бернарда Лайтнера, жертв первого Антрофага — это доказывает, что Штайнер виноват и в преступлениях Вальдо Маклагана. На фрагментах тел обнаруживают следы его слюны.

Штайнер никогда прямо не признаётся в своих преступлениях. Во время допроса он допускает, что кто-то вроде него мог бы совершить подобные вещи, чтобы удовлетворить некие потребности и получить наслаждение, пугая жалких людишек.

При условии, что команда сумела задержать его и собрать вышеуказанные улики, Штайнера осуждают и отправляют на пожизненное заключение без возможности УДО в Исправительный центр Кейна.

В письме редактору местной газеты Леонард Уэйн Леннард выражает надежду, что ему удастся познакомиться со Штайнером поближе, как и с Маклаганом в своё время.



КРАТКАЯ СПРАВКА ПО ПЕРСОНАЖАМ

Сверяйтесь с этим списком, если запутаетесь в ролях и фамилиях. Здесь нет жертв первого Антрофага, потому что они почти не важны для нынешнего расследования. Персонажи, которые упоминаются, но не появляются, указаны в скобках.

- ▶ **Рик Бёрни** — сообщник Штайнера с силовым полем.
- ▶ **Марси Блант** — бывшая девушка Вальдо Маклагана.
- ▶ **Д-р Алекса Дэвид** — полицейский врач.
- ▶ **(Коринна Гислер)** — транспортный агент, первая жертва нового Антрофага.
- ▶ **Дианна Гонгавар** — сотрудник ДДП, ныне ответственная за Уиттена.
- ▶ **Тамара Каррера** — зрительница из Исправительного центра Кейна.
- ▶ **Арианна Конрад** — сообщница Штайнера с жабрами и звуковым ударом.
- ▶ **Терри Кэйбл** — сообщник Штайнера с паутиной.
- ▶ **Леонард Уэйн Леннард** — убийца Маклагана.
- ▶ **Селеста Моссер** — мать Вальдо Маклагана.
- ▶ **(Вальдо Маклаган)** — первый Антрофаг.
- ▶ **(Бен Напьер)** — сотрудник ДДП, который забросил наблюдение за Уиттеном.
- ▶ **Рамон Пино** — сообщник Штайнера с полётом и волной жара.
- ▶ **Лейтенант Лорин Притчард** — специалист по ситуациям с заложниками.
- ▶ **(Линнетт Роуз)** — поставщица вина, первая жертва нового Антрофага.
- ▶ **Лейтенант Кен Свэйлс** — командир спецназовцев.
- ▶ **Джаред Уиттен** — угонщик автобуса; недолго обрабатывался Штайнером для роли нового Антрофага.
- ▶ **Коул Уиттен** — невероятно противный отец Уиттена.
- ▶ **Д-р Джиллиан Уортман** — доктор из частной клиники, которая недолго лечила Уиттена после его общения с Штайнером.
- ▶ **Д-р Кэльвин Штайнер** — кукловод со способностью манипуляции памятью, который устроил оба инцидента с Антрофагом.
- ▶ **Уэс, Сидни и Фил Шэфферы** — вторая группа жертв.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КОНЦЕПТ

НАУЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ	Рейтинг	Запас
Анализ текста		
Антропология		
Археология		
Архитектура		
Аудит		
Естествознание		
Знание языков ¹		
Искусствоведение		
Исследовательская работа		
История		
Лингвистика		
Оккультные науки		
Судебная психология		
Эрудиция		
Юриспруденция		

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ СПОСОБНОСТИ	Рейтинг	Запас
Бюрократия		
Ведение допроса		
Ведение переговоров		
Выявление влияния		
Запугивание		
Лесть		
Полицейский жаргон		
Притворство		
Проницательность		
Уличное чутьё		
Успокаивание		
Флирт		

ПРИКЛАДНЫЕ СПОСОБНОСТИ	Рейтинг	Запас
Анализ документов		
Анализ энергетического следа		
Анаморфология		
Баллистика		
Дактилоскопия		
Извлечение данных		
Криптография		
Патаномия		
Сапёрное дело		
Сбор улик		
Судебная энтомология		
Судмедэкспертиза		
Фотография		
Химия		
Электронная слежка		

ЗДОРОВЬЕ

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ	Рейтинг	Запас
Атлетика ²		
Вожделение		
Воровство		
Драка		
Здоровье		
Механика		
Первая помощь		
Предусмотрительность		
Проникновение		
Самообладание		
Слежка		
Стрельба		
Чувство опасности		

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ

ДЕФЕКТЫ

СЮЖЕТЫ ВТОРОГО ПЛАНА